

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Nr 7/98 (7)
Luty 1998

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł



Guyver

- bioniczny pancierz

Macross

- Czy Pamiętasz Miłość?

Sailor Moon

- streszczenie na Wasze życzenie

Ani-Mayhem

- mangowa karcianka

STREET FIGHTER II

- Uliczny Wojownik w natarciu!

Ceremonia Herbaty

- dla ciała i ducha



Street Fighter © Capcom Co. Ltd.

MANGA ZA DARMO

TO ABSURD! TANIA MANGA TO NASZA OFERTA



Powie 1000 stron
w formacie jpg, gif, bmp
na płycie 650 MB
Format: jpeg i bmp.
Cena: 35,00 zł



Powie 1000 stron
w formacie jpg, gif, bmp, oraz pliki
z obrazkami w formacie
gif i bmp. Cena: 35,00 zł



Migawki z bajek
"Czerwienka
z Księżycem"
i "Rozalia", małe
roboty i samoloty.
Całość to 4000 obrazków.



Długo
wyciekająca
przez wszystkich
porcja nowych
mang dla
każdego.



Płyta dla dorosłych.
Całe 650 MB
rozegzłowanych,
rysunkowych piękności.
Format: jpeg i bmp.
Niezbędna
oprogramowanie
na płycie.



Płyta dla dorosłych.
Prawie 2200 obrazków
erotycznej mangi w formacie
JPEG, GIF, PCX,
a także: 2D i 3D mangi
oraz najlepsze step-klatki
z porajnych filmów.



Screens, animacje,
dźwięk, muzyka (mp2,
wav, midi),
programy
pangowe,
karaok.



Kajnowska porcja
z cyklu hentai manga
czyli tysiące
mangowskich
rysunków
dla
dorosłych.



FIRST OF
THE NORTHSTAR
2xCD, film
Czas trwania 112 min.
Działa na każdym PC.



ANIME part I
1xCD, film
Format VideoCD.
Działa na każdym PC.



ANIME part II
1xCD, film
Format VideoCD.
Działa na każdym PC.



NIJIA SCROLL
2xCD, film
Czas trwania 94 min.
Działa na każdym PC.



WICKED
CITY
2xCD, film
Czas trwania
85 min.
Działa na każdym PC.



MAGAMIME
SHIROU'S
HYULESEED
1xCD, film
Czas trwania 68 min.
Działa na każdym PC.



AKIRA
2xCD, film
Czas trwania
124 min.
Działa na każdym PC.



THE
PROFESSIONAL
GOLGO 13
2xCD, film
Czas trwania
117 min.
Działa na każdym PC.



INTERNET: <http://www.exe.com.pl>

E-mail: exe@exe.com.pl

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kłosa 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Sk. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY:
tel. (071) 3537002, tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, fax (071) 3537010



EXE

Kawaii

Numer 7
Luty 96

kawaii@mikrozet.wroc.pl
nasz adres internetowy uległ zmianie,
szczegóły już wkrótce

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie
materiałów źródłowych

Witold Nowakowski
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Andrzej Sitek
Jerzy Poprawa
Krzysztof Kaliszewski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zajac

Projekt graficzny, skład komputerowy

Jacek Sawicki

Wydawca

Silver Shark
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie
mogą być w całości lub częściowo
kopiowane, fotokopiowane, reproduk-
wane, tłumaczone, ani zredukowane do
formy elektronicznej, czy też odczyty-
wane przez maszyny bez pisemnej
zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności
za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca
materiałów nie zamówionych oraz
zastrzega sobie prawo do redagowania
i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe,
są zastrzeżone przez ich właścicieli
i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.

SPIS TREŚCI

Konnichiwa!

Tym razem witamy Was bez literówki. Przed Wami jest tegoroczny numer Kawaii, a jednocześnie drugi numer z nowej, lepszej (mamy nadzieję) serii. Jak wiacie, nasza nowa seria graficzna rozbiła się na dobre, jeśli macie jakieś uwagi - dajcie nam znać na Wasze listy. Zanim jednak zastanowicie się nad taką ewentualnością, proponuję nieco bliżej przyrzeć się zawartości bieżącego numeru. Na początek temat przewodni - Street Fighter. Wszyscy miłośnicy konsolowych bójek oraz dobrej animy z wartką akcją powinni przyrzeć mu się bliżej - naprawdę warto. Gdy po raz pierwszy wpadł mi w ręce płyta z tym filmem, zadałem sobie pytanie: czy może być takakawał w takim anime? Okładają się tylko pięściami i nic więcej. Oczywiście przez oczami widziałem dziesiątki filmów made in USA, w których liczy się tylko ilość trupów i główny bohater rozbijający cięsy na lewo i prawo - zero fabuły. Och, jak bardzo się myliłem, nie wziąłem pod uwagę jednego, bardzo istotnego faktu - TO JEST ANIME. Twórcy poszli o wiele dalej i o wiele głębiej, niż można by się tego było spodziewać - zresztą sami się przekonajcie, nie będę odbierał przyjemności Mi Gato - wystarczy przewrócić kilkanaście stron. Prosiłbym o poruszenie tematu gier karcianych, choć oczywiście o Ani-Mayhem, spełniamy Wasze życzenia. Na tapetę wzięliśmy również film, który stał się jednym z kamieni milowych w historii japońskiej animacji - Macross - Do You Remember Love? to oczywiście zaledwie początek, do Macrossa wrócimy jeszcze niejednokrotnie. Następna rzecz, to Guyver - czy słyszeliście o tym bohaterze? Jeśli nie, czas najwyższy się z nim zapoznać, gdyż zdążył on już zagrościć w filmach kinowych, filmach live i oczywiście komiksach, a zatem z pewnością jeszcze będziemy o nim mówili. Bardziej szczegółowo zajmiemy się też zając się kultowym tematem, jakim jest Akira (patrz - Akira Klub), tutaj również liczymy na Wasze opinie. Uwaga miłośnicy Sailor Moon! Od tego numeru rozpoczynamy streszczenia ostatnich odcinków serii - to również czynimy na Wasze usilne prośby. Oprócz tego na wszystkich salomoonistów czeka kilka innych niespodzianek, ale o tym w następnych numerach Kawaii - czytacie nas bardzo uważnie! No i na koniec, dla uspokojenia nerwów, filizanka zielonej herbaty, czyli artykuł o tak przez Was wyczekiwanej Ceremonii Herbaty oraz podróż za zachodnią granicę, czyli pierwszy z cyklu artykułów „Manga na świecie”, w których będziemy starali się przybliżyć Wam ten sam rynek Otaku w innych krajach. W następnym numerze zapraszamy do lektury.

Paweł Musiałowski

MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY - 4-5

ANI-MAYHEM - 6-7

GUNSMITH CATS - 8-9

MACROSS - DO YOU REMEMBER LOVE? - 10-13

PRINCESS MINERVA - 14-15

GUYVER - 16-19

STREET FIGHTER II - 20-39

AKIRA KLUB - 40-41

RANMA 1/2 - 42-43

POZNAJMY SIĘ - 45-46

POMOCNA DŁOŃ - 48

CEREMONIA HERBATY - 50-52

SAILOR MOON - 53-55

MANGA NA ŚWIECIE - 56-57

GALERIA CZYTELNIKÓW - 58-59

LISTY KAWAII - 60-61

SŁOWNIK - 62

KOMIKS - 63-66

ERRATA

Ścisnął mróz, woda w toalecie zamrzła, a pierwszy tom „Ality” wyskoczył w teren. No i zdarzył się cud (bynajmniej nie betlejemski). Zamiast etymologicznie od kota, Mr. Gato wywodzi imię Ality od psa. Po przeprowadzeniu wnikliwej analizy, której efektem było opróżnienie trzech półlitrowych butelek po wodzie życia i dwóch słoików sędzi w occie („roimopsów”), Mr. Gato przyznał się do pomyłki (bez bicia, ale nad blaszaną miską, w objęciach Orfeusza). Wszystkich ortodoksyjnych i przeczulonych fanów Mr. Gato serdecznie przeprosza.

PS. Dzień później Mr. Gato odwołał wszystko.

WYNIKI KONKURSU
ANKIETY MANGAZYN

z drugich Krakowskich Dni Komiksu (15-16 listopada 1997)

1. Najwyższą kwotę (536 złotych!) za mangi zakupione w Krakowie zapłacił Sebastian JAMROZIK z Radomia, który tym samym otrzymał pięć kolejnych numerów magazynu SHUKAN SHONEN JUMP (30-34) z lipca i sierpnia 1997 roku. Gratulujemy... to prawdziwy super-otaku!

2. Wśród osób, które zakupiły choćby jeden tytuł z oferty MANGAZYNu rozlosowano, zgodnie z obietnicą, pięć egzemplarzy GEKKAN SHONEN MAGAZINE (704 strony!).

A oto lista laureatów:

- Karolina KŁOS (Białsko-Biała)
- Kamil KOT (Kielce)
- Michałina MAŁA (Kraków)
- Jan PENCAKOWSKI (Kraków)
- Janusz L. POPOWICZ (Kraków)

3. MANGA MORNING z komiksem IKAR, którego współtwórcą jest Jean „Moebius” Giraud, pojechała do pięciorga otaku wylosowanych spośród wszystkich osób, które wypełniły ankietę MANGAZYNu (nawet bez zakupu). Są to:

- Adrian Maciej ADAMCZYK (Warszawa)
- Oskar JACH (Kraków)
- Łukasz KOLEK (Kraków)
- Maria WARBIS (Warszawa)
- Zbigniew MĘCZYCKI (Warszawa)

GRATULUJEMY! NAGRODY WYSŁALIŚMY POCZTĄ.

MANGOWY
ZAWRÓT
GŁOWY

Dział redagują Bandmanka & Mr. Gato

NEON GENESIS EVANGELION

Na jesieni ukazał się czwarty z kolei tom mangowej adaptacji powszechnie znanej i szanowanej już serii - NEON GENESIS EVANGELION Sadamoto Yoshiyuki. Ten kultowy w Japonii (nie tylko, mój pies też go kocha) tytuł, jest sprzedawany od 17 października przez wydawnictwo Kadokawa Shoten.

NEON GENESIS EVANGELION tom IV: „Asuka Strikes”

Rysunki: Sadamoto Yoshiyuki

Pomysł: GAINAX

Wydawca: Kadokawa Shoten

Cena: 540 yenów

EVANGELION w wymiarze DVD.

Każdy szczęśliwy posiadacz odtwarzacza DVD może już od pierwszego miesiąca cieszyć „Evangelionem” w swoich czterech ścianach, wydany w kosmicznym wymiarze DVD! Każda płyta zawiera 4 odcinki. Pierwsza czwóreczka ukazała się w lecie, dalsze - w odstępach miesięcznych. Każda płyta dostępna za jedyne 6600 yenów. Przed nami kosmos!

UWAGA! UWAGA!

Oficyna Wydawnicza Garmond ogłasza I Ogólnopolski Konkurs Twórczości Literackiej i Plastycznej ARIS 98'. Tematem konkursu jest fantastyka, science fiction, horror zarówno w twórczości literackiej (opowiadanie, powieść, esej), jak i plastycznej (rysunek, grafika, komiks). Ważna informacja - być może dla mangomaniaków i nie tylko - prace plastyczne mogą mieć charakter mangowy! Jak poinformował nas redaktor naczelny oficyny, Paweł J. Rodan, zainteresowani powinni przestać niepublikowanie wcześniej prace do dnia 31 marca 1998 r. podając swoje imię i nazwisko, dokładny adres, wiek, wykształcenie, wszystko na adres:

GARMOND
ul. Jasia i Małgosi 29
94-118 Łódź

Oplata konkursowa - 8 zł (koszty organizacyjne, powinna wpłynąć na konto BGZ S.A. O/Łódź nr 20301563-284569-2703-11 (GARMOND) lub przekazem pocztowym na ww. adres GARMONDu (do prac należy dołączyć kserokopie dowodu wpłaty bankowej). Zachęcamy do wzięcia udziału - naprawdę warto! Wierny coś o tym... Dla najlepszych przewidziano liczne nagrody i wyróżnienia, a nawet publikacje najlepszych prac! Do ich oceny zatrudnione zostanie profesjonalne jury. Organizatorzy zastrzegają, że nie zwracają nadesłanych prac, a o terminie finału (maj 1998 r.) poinformują uczestników pocztą.

„TAMAGOTCHI THE MOVIE!”

Wszyscy kochają Tamagotchi. Każdy gra z nimi, zajmuje się nimi, sprząta ich odchody i je hoduje. Ale czy ktokolwiek wie skąd się wzięły te stworzenia? Na to pytanie odpowie nam film, który po raz pierwszy zaprezentowano podczas Tokyo's Summer Animation Festival. Opowieść o mowie zaczyna historia o Dr Bonzo, który - wystrychnięty na dudka wiele razy przez potencjalne przyszłe kandydatki na żonę - wpada w depresję. Wtedy właśnie spotyka UFO, które posiada... tamagotchi.



Akira Kurosawa

W Pierwszy Dzień Świąt, wszystkie programy informacyjne na świecie podały smutną wiadomość o śmierci jednego z największych, a wielu twierdzi z całą stanowczością, że największego japońskiego aktora - Toshiro Mifune. 77 letni aktor zmarł w Tokio po długiej chorobie. Krytycy twierdzą, że aktor był ostatnią japońską gwiazdą filmową, a jego śmierć zamyka złoty rozdział w historii japońskiego kina. Mifune pozostawił po sobie ponad 130 filmów i wciąż żywą legendę, którą stał się już za życia, dzięki swojemu talentowi i uczestnictwu w wielu dziełach wielkiego twórcy filmowego - Akiry Kurosawy. Sławny reżyser powiedział: „Nie spodziewałem się, że umrze przede mną. Chciałem mu powiedzieć, że był naprawdę cudownym i wspierającym aktorem i że nie ma lepszego od niego”. Tym z Was, którzy bliżej zainteresowani są sylwetką wielkiego artysty, polecamy artykuł w Kawaii nr 3. Padła również propozycja, aby na naszych łamach zająć się klasyką japońskiego kina. Co powiecie na 1-2 strony w Kawaii? To naprawdę bardzo intrygujący temat. Napiszcie, co o tym sądzicie.

PS. Telewizja Polsat wyemitowała w styczniu film pełnometrażowy pt. „Szogun” z Toshiro Mifune w roli tytułowej. W chwili obecnej w ramach powtórki trwa emisja serialu, na podstawie którego powstał ten film. Serial można oglądać w każdą niedzielę o godz. 11.30 - polecamy, naprawdę warto!

SAILOR MOON FEVER!

Zabawne w jakim tempie i w jaki sposób grono (czeszał) fanów Sailor Moon powiększa się i rozrasta z roku na rok. I na pewno urosnie nam jeszcze bardziej w tym roku, ponieważ za tytuł wzięli się specjaliści od komercyjnych, światowych hitów. Otóż w raporcie prosto z Hollywood (magazyn „The Hollywood Report”) czytamy, że zostanie oddany do produkcji film „Sailor Moon - Action Live Movie”. I oczywiście nie kto inny jak Geena Davis miałaby wystąpić w roli Queen Beryl! Producentem jest Walt Disney. No comments!



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation





Dwa dag. konstrukcji

Ani-Mayhem jest grą kolekcjonerską. Zdobywa się ją kupując specjalne zestawy, w których karty przydzielane są losowo. Są dwa rodzaje zestawów - startery i boostery. Starter jest zestawem podstawowym i nie należy bez niego rozpoczynać gry. Ten zestaw zawiera siedemdziesiąt pięć kart, w czym czterdzieści osiem jest powszechnych, dwadzieścia trzy rzadkie i trzy wyjątkowe. Znajduje się tam również oryginalna angielska instrukcja, ale firma wydająca grę w Polsce dodała do niej broszurę w naszym języku. Nie jest to przetłumaczona instrukcja, a jedynie rozpisanie ogólnych zasad gry, oraz uzupełnienie instrukcji podstawowej. W boosterze znajduje się pięć kart powszechnych, trzy rzadkie i jedna wyjątkowa. Na początku, gdy mamy jeszcze mało kart, można zaopatrzyć się w więcej niż jeden starter w celu zdobycia jak największej ilości kart. Ilościowo wychodzi taniej, ale po przeliczeniu okazuje się, że w zestawie podstawowym karty wyjątkowe (z reguły bardzo cenne) trafiają się, jedna na dwadzieścia pięć pozostałych kart, gdy tymczasem w boosterze otrzymujemy jedną wyjątkową kartę na dziewięć pozostałych. Oczywiście karty w boosterach są proporcjonalnie o wiele droższe od tych w starterach. Grać jednak się nie da bez kupowania kolejnych zestawów. Karty wyjątkowe są... wyjątkowe i gra nie będzie sprawiała tak dużej przyjemności zawodnikowi, który ma ich mało jak temu, który zbiera ich więcej. Im większa różnorodność kart i im więcej w talii jest kart wyjątkowych tym gracz ma większą swobodę działania, większe możliwości i lepszą zabawę. Gra pokazuje wszystkie walory dopiero przy zawodnikach posiadających naprawdę bogate talie, należy więc poświęcić się trochę (i swoje portfele), a zauważycie, że w miarę zdobywania coraz bardziej wartościowych kart, grać będzie się Wam przyjemniej, a i Wasze szanse na wygrana się zwiększą. Na szczęście kupowanie boosterów nie jest jedyną drogą zdobycia pożądanych kart - można się wymieniać z kolegami lub wygrywać je w specjalnych grach. W takich przypadkach każdy zawodnik zrzuci jedną losowo wybraną kartę na kupkę, leżącą obrazkami do dołu, tak, że nikt nie widzi co się na niej znajduje. Rozpoczyna się normalna gra, a po jej zakończeniu zwycięzca zbiera całą kupkę. W ten sposób gra staje się bardziej emocjonująca, można wygrać coś wartościowego, ale można i wiele stracić. Oczywiście są też inne sposoby zdobywania kart, jak na przykład wymuszanie ich od niższych i słabszych graczy, ale... No cóż, jakkolwiek ich nie zdobędziecie, nowe karty przyniosą Wam wiele satysfakcji.

Pięć mli. zasad

Polski dodatek do instrukcji jest bardzo przydatny w poznawaniu ogólnych zasad, ale należy się również zapoznać z oryginalną instrukcją, przed-



Szczypta historii

Systemy gier karcianych nie są niczym nowym. W środowisku graczy RPG znane są już od dawna m.in. dzięki takim wynalazkom, jak sławny, nie tylko w formie kart, Magic: the Gathering. Będąc jeszcze zielonym w tym temacie często dziwiłem się widząc grupkę rasowych, długowłosych graczy ze swoimi klaserami, dokonujących pokątnie niejasnych transakcji. - "Pancerz Zoltrix dodaje dwa punkty do obrony, pyli ci się, bierzysz! Nie, mój Wojownik Senaj ma tylko trzy punkty mocy, potrzebuję Kryształów Potęgi, nie poddam bez nich." - Widok taki, choć nie był częstym, zdarzał się. Panoszący się wszędzie rodzinny ciemnogrod skutecznie likwidował rzesze polskich graczy prostym faktem - systemy karciane były w języku angielskim. Rzecz stała się w innym świetle z chwilą wydania spolszczonej wersji dość popularnej gry - Doom Trooper. Krainy swawoli i nieznanych dotąd uciech stały się otworem przed polską młodzieżą. Dla niektórych była to wspaniała rozrywka, dla innych uzależniający obiekt pożądania, a dla jeszcze innych cudowna maszyna do robienia pieniędzy. W niektórych kręgach rozpełtało się szaleństwo, terror, mania karciana. Kolekcjonerskie żądze, chęć zdobycia najrzadszych kart, zastraszanie małych, czarny rynek - to były czasy! Lecz karty, tak jak zresztą każde szaleństwo, przeszły do oodzienności, co nie oznacza, że przestały już bawić. Nadal są świetną rozrywką, tyle, że nie musicie już się obawiać, że po wyjściu ze sklepu dopadnie Was jakaś mafia (no, klóciłbym się - dop Jedi), obleje benzyną i ograbi z połowy talii.

Karty, w krótkim czasie okazały się dość obfitym źródłem dochodów, zaczęło więc pojawiać się coraz więcej systemów. Bazowały one na znanych książkach, filmach czy grach RPG i prędzej czy później musiała się też pojawić gra opierająca się na popularnych anime. Taką właśnie grą jest Ani-Mayhem.

Świat się rozpada, wokół panuje zniszczenie - makabra. Wyborowy gracz karciany pokieruje nieustraszoną drużyną złożoną z bohaterów anime. Zmuszeni będą stawić czoła niezliczonym przeciwnikom, przeciwnościom losu, a także innym zawodnikom. Będą przemierzali nie tylko inne krainy i inne światy, ale i inne wymiary. W miarę postępów zdobędą coraz bardziej przydatny ekwipunek i potężne moce. A wszystkim będzie przyswiecał jeden cel - znalezienie jak największej ilości cennych przedmiotów, takich jak na przykład... ręcznik. Puszysty, mięciutki, różowy ręcznik. Od razu czuć ten unikalny mangowy klimat - mocna strona gry.



stawia ona więcej szczegółów. Znajomość języka angielskiego jest również potrzebna podczas trwania samej gry. Na wszystkich kartach znajdują się opisy ich działania mające bezpośredni wpływ na rozgrywkę. Młodszy, czy słabszy adept sztuki lingwistycznej mogą więc czuć się odrobinę zagubieni (chyba, że kupują grę dla obrazków na kartach). Radziłbym raczej sięgać po Ani-Mayhem osobom znającym przynajmniej podstawy (solidne) języka angielskiego.

W grze występuje sześć rodzajów kart: Miejsca, Walki, Bohaterowie, Przedmioty, Moce i Kłopoty. Miejsca pełnią funkcję głównych punktów, wokół których będzie obracała się reszta kart. W nich znajdują się przedmioty, będące celem wyprawy bohaterów. Nie da się jednak zdobyć ich tak łatwo, niektóre Miejsca trzeba spenetrować do czego potrzebne są specjalne umiejętności. Inne Miejsca mogą atakować bohaterów, trzeba się wtedy oczywiście przed nimi bronić. Ale najczęstszymi przeszkodami, które staną na drodze graczy są karty Kłopotów. Nie dość, że utrudniają dostęp do danego Miejsca, to jeszcze przeważnie trzeba z nimi walczyć. Kiedy jednak pokonamy wszystkie kłopoty i tak może się okazać, że nie będziemy mogli wejść na dane miejsce, niektóre z nich znajdują się poza ziemią, a nawet w innych wymiarach. Wtedy potrzebne są specjalne zdolności lub ekwipunek. Na przykład do stanięcia na innej planecie potrzebna jest karta promu kosmicznego. Wśród Miejsc są jeszcze Schronienia do których mają dostęp tylko twoi bohaterowie, można się na nich bezpiecznie skryć. Bohaterowie to postacie reprezentujące gracza, każda z nich ma własne cechy i umiejętności. Niektórzy bohaterowie występują w dwóch formach, na przykład Ryo-Ohki (z Tenchi Muyo) może być zwierzęciem lub statkiem. Ciekawe jest umieszczenie pośród cech Bohaterów cechy takiej jak flirt, używanej podczas walki. Rola kart Kłopotów polega na utrudnianiu życia Bohaterom. Występują Kłopoty zwykłe, na przykład zamknięta brama do której otwarcia potrzebny jest klucz, ale są też i kłopoty walczące, z którymi trzeba stoczyć pojedynek. Pojedynek z wykorzystaniem cech walki i obrony odbywa się za pomocą kart Walki. Wyciąga się je losowo i mają one natychmiastowy wpływ na walkę, niektóre dodają Bohaterom siły, inne osłabiają przeciwników. Używają ich jednak nie tylko Bohaterowie, ale i Kłopoty, na które te karty Walki mają taki sam wpływ. Karty Moce dzielą się na Ekwipunek, Efekt Natychmiastowy, Efekt Globalny i Efekt Trwały. Tymi kartami posługują się gracze, mają one wpływ na możliwości Bohaterów jednego i reszty zawodników. Ostatnim rodzajem kart są Przedmioty, ich zdobycie jest celem gry. Nie są one jednak jedynie trofeami, często pomagają Bohaterom wybrnąć z dręczących ich Kłopotów. Zwycięzcą gry jest zawodnik, który zakończy wyprawę z największą ilością Przedmiotów.

na pewno możliwość gry jednoosobowej. Ani-Mayhem jest pierwszą grą, w której można spotkać taką opcję. Gracz wtedy nie walczy już z innymi zawodnikami i nie ściga się z nimi w poszukiwaniu przedmiotów, jego jedynymi przeciwnikami są kłopoty. Oczywiście gra wieloosobowa jest o wiele bardziej atrakcyjna, ale należy też spróbować i takiej możliwości. Nie ma wielkiej różnicy w przebiegu rozgrywki i nie trzeba się uczyć kolejnych zasad, a czas można spędzić przy tym naprawdę miło.

Piec trzydzieści minut

Ani-Mayhem wadana jest bardzo dobrze. Karty są z błyszczącego, twardego materiału podobnego do tego z którego są tłoczne polskie karty telefoniczne (a przy tym obrazki w Ani-Mayhem są o wiele ładniejsze). Gra się tym bardzo przyjemnie, karty są może odrobinę śliskie, ale za to bardzo estetyczne. Ilustracje, którymi opatrzone są karty zapożyczone zostały z takich filmów jak Bubblegum Crisis, El Hazard, Ranma 1/2 i Tenchi Muyo. Bohaterowie są dość sympatyczni, Kłopoty wyglądają groźnie, Miejsca zachęcają do ich zwiedzenia, a Przedmioty są... najczęściej są dziwne. Wśród postaci pojawiają się takie sławy jak Tenchi Masaki, Ryouko, Nene Romanova, czy Washu. Wszystko to jest bardzo kolorowe i często opatrzone cytatami z filmów. W grze występuje wiele humoru, to bardzo dobra cecha; gra się przez to lekko i przyjemnie. Poza tym większość istniejących już systemów karcianych traktuje rozgrywkę bardzo poważnie, Ani-Mayhem natomiast wnosi tu odrobinę nowego.

I jak smakuje?

Ani-Mayhem to kupa dobrej rozrywki, nie ma to jak zebrać się z kilkoma kolegami i porządnie im dokopać (jeżeli ma się dobrą talię). Bardzo ważne jest tu właśnie towarzystwo w którym gra się będzie odbywać. Nie można cały czas zagrywać się w trybie jednoosobowym, a więc jeżeli chcesz naprawdę poznać zalety takiej gry, a nie oglądać sobie tylko obrazki, musisz zebrać kilku innych, mających na to ochotę ludzi. Nie da też za bardzo się grać, gdy zaprosisz do siebie kolegę i dasz mu pół swojej talii z nadzieją na porządną rozgrywkę. Każdy z zawodników powinien dysponować własnymi kartami i powinno ich (kart) być jak najwięcej. Więc kiedy już znajdziesz kilku, w odpowiedni sposób reflektujących na grę z tobą przyjaciół i odkurzysz dywan (najlepiej gra się na podłodze) możesz spodziewać się naprawdę dobrej zabawy. Cześć.

Profuzjusz



Nowością wśród zasad w grach karcianych jest

Ani-Mayhem Produkcja: Pioneer LDC Inc.
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga





pani wyborczej zamierza wręczyć nagrodę Rally May za wzorową i bohaterską postawę społeczną. Oprócz tego detektyw prowadzący śledztwo w sprawie nielegalnego rozprowadzania broni wpada na trop jednoznacznie wskazujący na siatkę korupcji szerzącą się w pewnych wpływowych kręgach. Pokrętność polityczna jak zwykle sięga najwyższych szczebli. Kłopoty zwałają się na głowy głównych bohaterów, łuski pocisków spadają pod ich nogi, krew bryzga po ścianach, a trupy padają na prawo i lewo.

Film Gunsmith Cats, jak zresztą większość anime opiera się na komiksie; jest dość wierną jego adaptacją. Dla mangi charakterystyczna była szybkość rozgrywanych się wydarzeń, lekkość odbioru i perfekcyjne wykonanie. W filmie wszystkie te cechy zostały z powodzeniem oddane. Fabuła sklejona jest dość zręcznie, w sam raz jak dla takiej formy. Na całe szczęście nie zetknijemy się tu z żadnym szaleństwem chcącym wysadzić Ziemię, bohaterowie nie będą musieli ratować ludzkości przed złem, a wszechświat „pozostanie taki sam jak wcześniej”. Otrzymujemy jedynie dwie zgrabne panny i kilku bandytów, co na pół godziny filmu w zupełności wystarcza. Masa szybkich i efektownych scen poprzetykana jest kilkoma wolniejszymi, stanowiącymi szkielet fabularny obrazu. W efekcie widz siada przed telewizorem, wciąga się w rozgrywane przed nim wydarzenia, pół godzinki mija, a on z westchnieniem „nieźle, nieźle” sięga po pilota. Tak właśnie chyba miało być szybko, łatwo i przyjemnie.

Dodatkowo otrzymujemy to wszystko cudownie opowiedziane. Właściwie w filmie, choć nie rzuca się to w oczy, nie ma słabych ujęć. Nie są one też zbyt rewolucyjne, ale spełniają wszelkie kryteria, nie wiele można pod tym względem im zarzucić. Całość jest po prostu poprawna. Cała, i tak już bardzo dobre wykonanie, staje się jeszcze lepsze w chwilach, gdy akcja nabiera tempa. Dynamika filmu naprawdę robi wrażenie, a co ważniejsze - nie pozwala oderwać się od telewizora. Oglądamy pierwszą część, wrzucamy do magnetowidu następną, a potem, nie zdając sobie sprawy z mijającego czasu jeszcze jedną (jeżeli oczywiście mamy cały tryptyk). Jeżeli już porównywać wszystkie części filmu, to da się za-

Gunsmith Cats 3

To już czwarty raz na łamach Kawaii spotykacie się z serią Gunsmith Cats. Zapewne więc, większość z Was już dokładnie wie, kim są główne bohaterki i jakiego rodzaju jest film o którym tutaj mowa. Chicagowskie łowczynie nagród, Rally Vincent i May Hopkins, uzbrojone po zęby, zaciekle stają w obronie (zazwyczaj) prawa i niewinności. Co prawda robią to zwłaszcza ze względów finansowych, ale kto by dzisiaj postąpił inaczej? Akcja dzieje się współcześnie, nie ma tu statków kosmicznych, piratów, wielkiej miłości czy wampirów. Jest to najzwyczajniejszy (?) film sensacyjny, tyle, że w wydaniu anime.

Trzecia część filmu kontynuuje historię rozpoczętą w dwóch poprzednich; rozpoczyna się w momencie w którym zakończył się drugi odcinek. Rally i May łądzą na „dywaniku” szefa policji po pościgu samochodowym i wielkiej eksplozji, w której rzekomo zginęła Natasha Radinov. Rosjanka była kobietą złą, silną i bezwzględną. Zabijała bez skrępowań, służyła w KGB i służbach specjalnych, nie znała litości, miała zieloną grzywkę i mięśnie większe od połowy dojrzałych mężczyzn oglądających ten film. Była ona jedną z tych „złotych” postaci, bez których nie byłoby filmów sensacyjnych. Naturalnie więc, okazuje się już w pierwszych minutach opowieści, że Natasha bez większych uszczerbków na zdrowiu uporała się z wybuchającym samochodem, który prowadził i co więcej, planuje zemstę na osobach, które... hm. Rally strzelając do niej ośrośla ją w ucho, prosto w jej piękny, czerwony kołczyk. To sprawa honoru. Jednocześnie, kandydujący na stanowisko burmistrza Edward Hains w ramach swej umoralniającej kam-





uważyć, że tak do końca nie są one jedną całością. Zmienia się na przykład sam projekt postaci. Pierwsza część jest w tym wypadku najbardziej zbliżona do mangi. W drugiej subtelne zaokrąglenia zaczynają się wyodrębiać, by w końcu stały się jeszcze bardziej karciaste, schematyczne i nabrąły „nowoczesnego” wyglądu. Inne są też klimaty poszczególnych filmów. Zaczyna się lekkim, niezobowiązującym kinem sensacyjnym. W kolejnym filmie akcja staje się odrobinę poważniejsza. Natomiast w części trzeciej, pomimo tradycyjnie dawkowanego humoru, klimat jest najbardziej ponury, często pada deszcz, leje się sporo krwi, a mordercze zamiary głównego wroga ukazywane są dosyć dosadnie za pomocą klasycznych „diabelskich uśmiechów”.

Co do oprawy, to oczywiście jak na dzieło Sonody (autora mangi) przystało, wszystkie techniczne szczegóły zostały narysowane perfekcyjnie. Od wszelkiej broni poprzez autentyczne lokacje, aż do samochodów i wielu szczegółów, jak na przykład paczka papierosów na blurku.

Dosyć mocną stroną filmu jest również muzyka, a zwłaszcza utwory, początkowy i końcowy. Jest to taki rozrywkowy jazz kojarzący się od razu wszystkim z showmanami na Broadway'u. Muszę przyznać, że tu zostałem miło zaskoczony, spodziewałem się jakichś energicznych gitarowych kawałków, a tu... jazzik! I to całkiem niezły. Na dodatek cała czołówka wykonana jest dosyć niekonwencjonalnie; w stylu pop art lat sześćdziesiątych. Nie jest to Warhol, ale w połączeniu z współczesnym, teledyskowym montażem i bardzo dobrą muzyką wypada nader interesująco. Prawdę mówiąc to właśnie czołówka filmu zrobiła na mnie największe wrażenie, potem dzięki muzyce, napisy końcowe, a na końcu... sam film.

Wszystko to, czyli lekka fabuła w atrakcyjnym wykonaniu, składa się na pozycję rozrywkową, może nie konieczną obowiązkową, ale na pewno wartą polecenia. Oczywiście wartą polecenia jedynie



jako pozycję rozrywkową-nic więcej. Można też spojrzeć na ten film pod innym kątem. Można nie traktować go jak kolejnego, „zwykłego” filmu sensacyjnego, bo to kałoby nam stawiać go na półce razem z innymi tego typu dziełami, którymi zalewane są nasze kina, a zwłaszcza wypożyczalnie. Ale czy na pewno wyszłoby mu to na dobre? Tak naprawdę pod względem treści Gunsmith Cats nie wnosi do gatunku nic nowego, nie daje nam nic więcej niż dawałyby na przykład filmy z J.C. Van Dammem, żeby już nie porównywać go do popularnych seriali sensacyjnych. Słyszę już te krzyki od strony fanów tego filmu. Oczywiście, że nie jest to złe, nikt nie wymagał od niego aby był rewolucyjny czy przełomowy, choć jedynie zdjęć klapki z oczu kilku nie do końca uświadomionych wielbicieli anime. Jeśli ktoś szuka w scenariuszu tego filmu czegoś, co wyróżniałoby go z nieco zużytego już kanonu, nie znajdzie tego. Wszystko jest absolutnie konwencjonalne, jedynie błyskotliwość formy może sprawiać wrażenie, że oglądamy coś nowego. Nie sięgajcie więc po ten film z nadziejami na „kino ambitne”, nie takie jest jego przeznaczenie. Miał być lekki i przyjemny, a na tym polu spisuje się wyśmienicie, usiądźcie wygodnie i, jeśli lubicie filmy sensacyjne, dobrze się bawcie. Do widzenia.

Profuzjusz



Tytuł: Gunsmith Cats - część 3.

Chapter 3: HIGH SPEED EDGE

Produkcja: Kenichi Sonoda/Kodansha/VAP/T8S

Dystrybucja: A.D. VISION/PLANET MANGA

Reżyseria: TAKESHI MORI

Scenariusz: ATSUKI KANEKO

Chara design: KENICHI SONODA

Czas: 30 minut

Dozwolone: 15

MACROSS

DO YOU REMEMBER LOVE?



THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS. The MOVIE:

Do You Remember Love?

Trudno powiedzieć cokolwiek o zjawisku zwanym „Macross”, nie pisząc przy okazji o min doktoratu. To temat-rzeka. Seriale telewizyjne, seria QAY, kilka kinowych filmów fabularnych. Piszę się o takich filmach, że są to pozycje kultowe.

Gdy zacząłem się wglębiać w temat Macrossa, nagle stwierdziłem, że kultowym filmem może być (przylaczany chyba najczęściej przy tej okazji) „Akira”. „Macross” to coś więcej. Seria która stworzyła własną chronologię czasu, własny świat, a wreszcie język, to już nie kult. To subkultura. Zdarzyło mi się trafić na opracowanie dotyczące kultury ludów Zentradi. Nawet ciekawe... Z obrazkami. Niestety nieczytelne. Bo napisane językiem Zentradi. Podobno na zjazdach „ortodoksyjnych” fanów „Macrossa” język ten jest językiem urzędowym. Gdy Redaktor Naczelny „Kawaii” poinformował mnie, że przygotowuje numer poświęcony w łwiej części „Macrossowi”, nieco lżej mi się zrobiło na sercu, że nie jestem sam. Bo pisać o wszystkim absolutnie się nie da. Pozwólcie zatem, że skupię się na „Do You Remember Love?” (w skrócie DYRL).

Współczuję każdemu, kto nie znając początków sagi zasiada od razu do DYRL i usiłuje cokolwiek z tego, co widzi na ekranie, zrozumieć... Niewykonalne.

Tym bardziej, że jest DYRL filmem nietypowym. Powieła zasadniczo wątki serii telewizyjnej. Nie mówi prawie nic na temat genezy Macrossa. Skupia wątek wyłącznie na trzech osobach mimo, że w serialu przewinęło się ich dziesiątki. No, ale są to surowe prawa rządzące filmem fabularnym. 120 minut projekcji, jak na film animowany powstały w roku 1984, to i tak niezły kawałek roboty.

A zatem nie marnując więcej Twojego czasu Czytelniku i papieru naszego ulubionego miesięcznika...

Co powinniśmy wiedzieć, nim zasiądziemy (z wiedzą równą zero), przed ekranami telewizorów.

Zacznijmy od chronologii:

20 mld. lat przed naszą erą: Wielkie BUM. Wszechświat powiedział „Dzień dobry” i zaczął się rozrastać.

1 mln. lat przed naszą erą: W jednym z mikrokosmosów powstało życie. Początki PROTOKULTURY.

500 tys. lat przed naszą erą: Rok 1-szy Kalendarza Protokultury (PK)

2.400 rok PK: Statki z szybkością podświetlną początkują epokę kolonizacji gwiazdnej.

2.500 rok KP: Specjaliści od inżynierii genetycznej rozpoczynają masową produkcję broni biologicznej w postaci gigantów o nazwie Zentradi.

Czerwiec 1999 ne - Planeta Ziemia: W układ słoneczny wpada potężny meteor zidentyfikowany później jako ASS-1 (Alien Space Ship-1). Statek rozbija się o Ziemię w pobliżu wyspy Macross (stąd nazwa) i zostaje zaadoptowany przez zespoły militarne i naukowe U.N. (Narody Zjednoczone). Statek jest pusty, lecz reprezentuje wysoki poziom technologiczny. Obok statku tworzy się całe miasto (na wyspie) skupiające tysiące żołnierzy i cywilów pracujących nad projektem „Macross”.



Styczeń 2009 r. ne - Prace zostają ukończone i statek zostaje ochrzczony imieniem SDF-1 „Macross”

2009 r. ne - Zentradi atakują Ziemię. Macross zostaje przygotowany do skoku teleportacyjnego na ciemną stronę księżyca, by podjąć obronę naszej planety. Niestety błąd operacyjny powoduje, że wraz z potężną dawką ładu, morza, jeziora, wyspy i powietrza, Macross ląduje w okolicach Plutona. Wszelkie środki łączności z Ziemią zostają bezpowrotnie zniszczone. Mieszkańcy wyspy zostają przeniesieni na pokład statku (Macross to prawdziwy olbrzym), a załoga podejmuje desperacką próbę jak najszybszego powrotu na Ziemię.

2010 r. ne - Jakby mało było Zentradi (rasa wyjątkowo męska), do walki wkracza rasa Meltradi (dla odmiany kobiety). Obie rasy są gigantami.

Walcząc przeciwko Ziemi, walczą jednocześnie między sobą. Obie rasy pozbawione są wszelkich idei i wartości kulturowych. Ich przeznaczeniem jest walka, choć nikt nie pamięta już podstawy konfliktu. Ludzi nazywają Mikronami i są przerażeni ich kulturą (między innymi właśnie dlatego, że mężczyźni i kobiety żyją tutaj w razem).

2010 r. ne. - Armie obcych, jak się okazuje, walczą nie tyle o Ziemię, co o „Macrossa”. Przypuszczają, że jest to statek rasy znanej im jako „Protokultura”. Przechwycenie statku obie strony wiąże z możliwością wyjaśnienia zagadki ich pochodzenia, oraz zniszczenia wroga. W razie niemożności zdobycia informacji zawartych na „Macrossie”, obie strony gotowe są go zniszczyć tylko po to, by ten nie wpadł w ręce konkurencji.

Ze strony Zentradi walkę z „Macrossem” prowadzą: Komandor Gorg Boldoza (chodząca superinteligentna tkanka mózgowa, stanowi właściwie główny ośrodek kontroli stacji inwazyjnej) oraz Kapitan Floty Britai 7081. Obaj zafascynowani są niezrozumiałymi dla nich, ludzkimi możliwościami. Zwłaszcza takimi, które powodują stuprocentowy spadek ich możliwości bojowych.





I tu zaczyna się nasza historia:

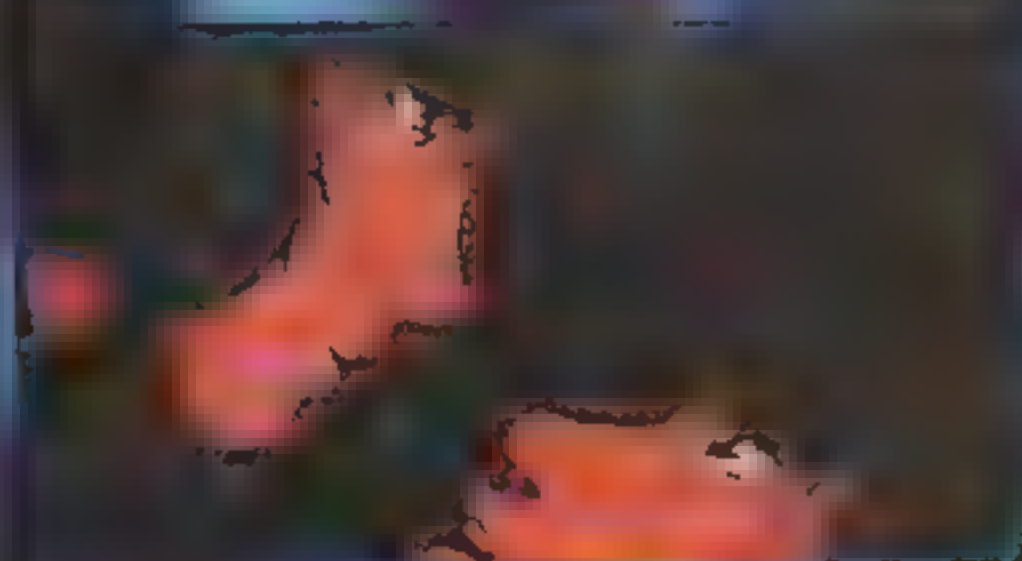
Nim ją opowiemy, pozwólcie sobie przedstawić najważniejszą chyba osobę występującą w fabule DYRL. Można by naturalnie dyskutować nad jej wpływem na rozwój wypadków. Ale jedno jest pewne. Osoba ta, a raczej osobka, stanowić będzie przez większą część sagi „Macrossa” i fabuły DYRL najgroźniejszą broń „masowego porażania” wrogów. Sęgnijmy zatem do dokumentów i przedstawmy winnych:

MACROSS PERSONAL DATA BASE.
TOP SECRET.

May 23rd

Pracowała jako prasa kelnerka w restauracji, marząc o karierze piosenkarzy. Wyszła się za swego wujostwa (wyspa South Aana w pobliżu Macross), po tym jak stwierdziła, że ciotka lepiej niż ktokolwiek rozumie jej marzenia. Przeżyła załamane nerwy, po tym jak tale jej płoczenie zostało bezceremonialnie przemiesioną przy okazji teleportacji. Macrossa na orbicie Plutona. Jej udział w tak zwanej 1-szej Wojnie Kosmicznej, a zwłaszcza rola jako odejgrała w Wielkiej bitwie z flotą Gorg Buldoża na orbicie Ziemskiej, zrobiły z niej żywą legendę.

Do historii przeszła jej ostatnia trasa koncertowa Sayonara Concert Tour, nim zaciągnęła się na wyjazd kolonizacyjny Megaroad-01 w 1992. Ostatnie wiadomości o niej pochodzą z roku Megaroad-01 przed jego zaginięciem.



Minnay

Urodzin: 10 października 1993

o narodzenia: Yokohama, Japonia

nijsko-japanski

3000

770-692-58-5

3-5011-1012-0000 SDF

Macross City SD-2 Megaroad-0

Debiut i obsada: 1-zy epizod TV, DYRL, Flash
Back

Servuoc Mari hirta



A toraz: Chocce baiki oio baika

(Przypominam, że DYRL to skrót od „Do You Remember Love?” • SDFM • Super Dimensional Fortress Macross)

Alekcja DYRL rozpoczyna się w momencie, gdy "Macross" znajduje się w okolicach Saturna i cała flota silników pędzi ku Ziemi, atakowany przez flotę Kapitana Britai 7081. Dowódca Zentradi usiłuje od początku rozwikłać problem emitowanych przez "Mikron" (wózki) dźwięków, które dezorganizują działania jego sił uderzeniowych. Zentradi nie może poznać prawdziwej natury. Sami pozbawieni doświadczeń estetycznych i ukierunkowani jedynie na walkę, lekają się wszystkim, co im się przytrafia na ich psychikę. Świadomi są, że "Mikron" to nie jest o nazwie "Protokultura" i uważają, że to nie jest, ale kolwiek by to nie znaczyło) swoich niepokonaną broń. Obawiają się, że "Mikron" może być kryjówką, w jakis sposób są spakowani, że "Mikron" to "Protokultura". Rozwiązaniem swoich problemów poszukują w danych posiadanych przez "Macross".

Wątek super stacji rozpoczyna się od koncertu poznanej przed momentem Link Minmay. Najpopularniejszej piosenkarki SDF.

Występ przerywa atak na stację. Do walki wyruszają myśliwce Macressa typu VF-1A „Valquiria”. Obcy wdzierają się na teren stacji. Następuje dekompresja powietrza. Jeden z wysysanych powietrzem porwanych Linn, który był piosenkarzem, rusza kapral Hikaru i odlatuje. Złoty myśliwiec Skull One. Wybuch któregoś z członków odcina oboje od stacji. Miłajka trafia do korytarza, którego Linn i Hikaru

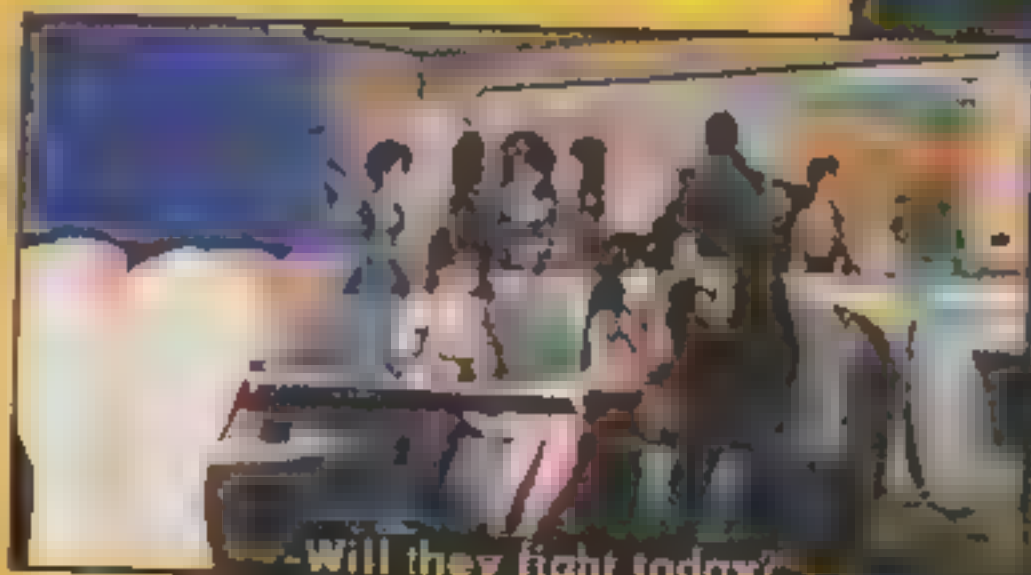


Szczególnie jeden, obcy i dziwny ciąg dźwięków wydawany czasami przez Mikrony (ludzi), który wywołuje w atakujących załogach Zentradi panikę i chaos.

Tymczasem „Macross” chroniony przez swoje
 załogę i pilotów samotransformujących się my-
 ślicznych gwiazdnych typu VF-1A „Valeria” pełną
 mocą silników przemiesza układ słoneczny by
 bronić rodzinnej planety.



7507
MA CROZZI



-Will they fight today?

wych plakatów prosenkarz

mentale, gdy naszawidzi obserwujących ich ludzi (i dziennikarzy) całują się (tak naprawdę Linn pokazywała piśmowi, jak kręci się reklamy).

Ich zdjęcia obiegają całą pokładową prasę. Przyjaciele Hikaru, dumni z kolegi, który całował ją, rozwinęli całą stację, nie dają mu spokoju. Rozwojowi romansu z niepokojem przygląda się bezpośredni dowódca pilota, porucznik Misa Hayase (kobieta, gdyby ktoś nie stwierdził tego po egzotycznym imieniu). Jej uczucia do Hikaru są niezbyt jasne. Jak dotąd, okazała się bowiem dość zapobiegliwym dowódcą, radykalnie przykracającym bojowe wyskoki naszego bohatera

interwencja okazuje się nie w pełni udana, bowiem po krótkiej walce obie załogi dostają się do niewoli Briał 7081. Obserwujący ludzi Zantadi przyglądają się swojej zdobyczy z niepokojem. Niezrozumiałe są dla nich ludzkie zachowania, przyjaźń, poświęcenie i najprostsze gesty damsko-męskiej sympatii. Pocafunekomal nie przyprawia dowodztwa o zawał

W celu dalszej obserwacji, ludzie zostają rozdzieleni i skierowani do cel. Podczas transportu są świadkami ataku Meltradi, gigantycznych k w uzbrojonych po zęby kosmicznych s drach. Wbrew plotkom o słabej plot, ko...
ski; jej równo swoich męskich pobratymców, co umożliwia im ucieczkę. Niestety Linn zostaje odwieziona w innym kierunku i możliwość udzielenia jej pomocy spada do zera. Ludziom udaje się odnaleźć porzucone „Valkirie” i odpalić silniki. Podczas interwencji strażników ginie



sze miasta leżą w kręgu. Dodatkowo nie przeżywa załamania emocjonalnego. Choruje i nie

skrywanych uczuć powoduje wyzwalanie

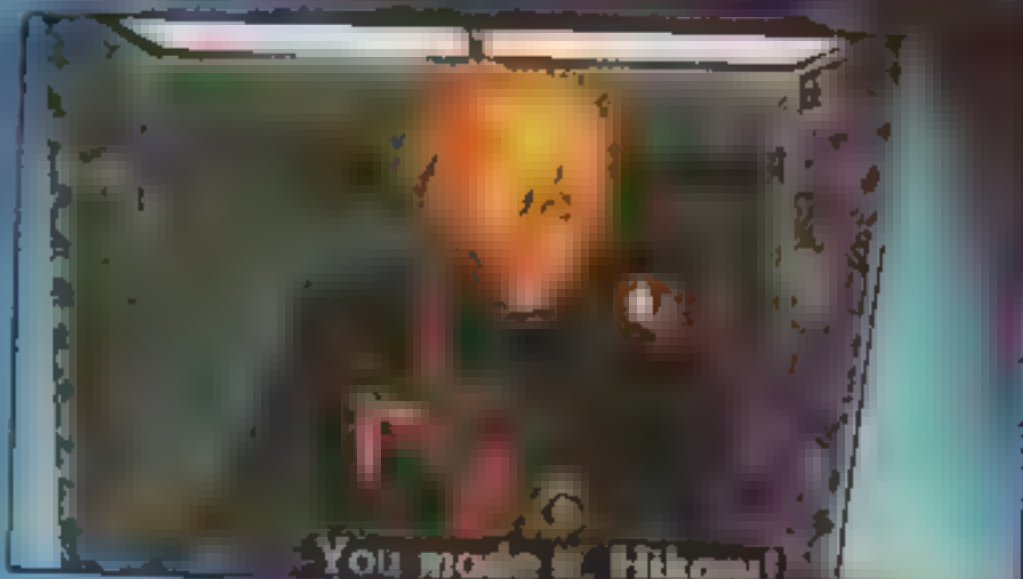
Stewiele to zmienia, bo wiem łączność z Macrom

1990



miasta. Wielka konstrukcja jest kompletnie zniszczona, ale pobudzone na moment zasilanie odkrywa rąbek tajemnicy kosmicznego konfliktu

Zentrad, Mentradi i ludzie okazują się być potomkami tej samej kultury gwiazdnej, żyjącej w przekazach jako „Protokultura”. Jej członkowie, przerażeni tym co zrobił z rasami gigantów (wzrząc z nich maszyny bojowe, przywołali na Ziemię, ich dziełem są ludzie i oni też są pełnymi psy-



zapis, gdy na Ziemi lądzie Macross. Radose
zakończona pojawieniem się Zentrad
pojem. Uszkodzony. Ma

nią przez Zent, piosenki... i w pieprzu
ują się w kosmos

Wojna jest krótką wojną, a sam świat jest krótkim światem. Przechodząc przez przybył na Ziemię, przyspieszanie organizmów żywych i tak po Mikron, czyli człowiek

[illegible]

mowy odwołuje się do obowiązku, wobec resztek zgromadzonej na „Macrossie” ludzkości. Nic nie pomaga... Dopiero bezceremonialny, ale jakże japoński w wymowie polozek, doprowadza rozhisteryzowaną piosenkarkę do normy. Obcuje zaspiewać...

Bitwa zmienia się diametralnie. Słowa starej piosenki, zapisane gdzieś w głębi psychiki gigantów, przywracają im „ludzkie” cechy. Wojna traci sens. Zastuchani w malodzie przestają walczyć. Jedynie stacja Gorge Buldoza wciąż sypie rakietami i morderczymi snopami laserów. Bntai 7081 zmienia strażnicę. Wciąż bronić „Macrossa” i tego co może im ołtarować, za wszelką cenę. Jego myślicie współ ze statkami Meitrad i „Macrossa” stają się Buldoza. „Macross” po szalenczym rajdzie przebiega się do wnętrza stacji. Wymoczyć „Valknie Skull One” prowadzona przez Hikaru w labiryncie korytarzy. Ostatni atak. Ostatni strzał... Pokój... I ciagle brzmiąca w uszach miłosna piosenka pozostawiona przez dawno wymarłą rasę. (jedna z najpiękniejszych scen, jaką widziałem - dop. Jedi)



Mozna zarzucać DYRL niezbyt obliwającą w fajerwerk akcją i słabą myszką fabule. Ale możecie mi wierzyć, że to naprawdę kawał dobrego i solidnego kina. Strzelaniny, odpalające się w ciemnościach, żywe transformacje „Valkiri” dla prawdziwej akcji. Tej stawiającej na efekt i potęgę jego uczuć. Wszystko polane doświadczeniem, wspaniałą, szarpającym nerwy rock'n'rolla. Porównanie nasuwa mi się tylko jedno. Równie wspaniale były tylko walce Strabusa, w te krążących stacji orbitalnych w 2001 - Odyseja kosmiczna, S. Kubricka. Czy zawarty tam ładunek fantastyki był przez to trywialny?

Wyjaśnijmy może jeszcze, dlaczego DYRL nie posiada wątków początkowych „Macrossa”. Otóż ten nie powstał tak naprawdę dla przeciętnej widza. Jako część legendy musi się trzymać jej zasad. Również to, że nakręcono go w 1984 r. Jest wiadomością dla zamydlenia oczu.

W chronologii sagi SFDM DYRL powstał około 2031. Został nakręcony dla mieszkańców tego Porządku w hołdzie bohaterom walki z Golem Boldeza i Motą Zentradi. Był w 2031 prawdziwym hitem i wywołał ponownie zainteresowanie postacią Linn Minmay, zaginioną w rejonie Uragi. Młodzi, podczas wyprawy SFDM.

W tak naładowanej, w razie ataku Zentradi na Ziemię, (to już za 11 lat). Dla osób zainteresowanych obroną Ziemi (i dysponujących głosami na imię Linn Minmay), podajemy pierwszą zwrotek piosenki, która skuszyła serca najeźdźców, a potem wielokrotnie broniła naszej błękitnej planety. Tekst piszemy w brzmieniu fonetycznym (przeprowadzone ankiety wykazały zadziwiająco niski poziom osób potrafiących czytać japońskie krzaczki) z luźnym polskim tłumaczeniem.

Niech ukryta w niej Moc będzie z Wami.

Darek i Ala Styrna

Ai, Oboete imasu ka?

Anata-no koe ga kikoeru
Koko ni iru to
Samet-hisa ni makeso na, watashi ni
Ima, anata-no sugate ga mieru
Aruite kuru
Me o tojite, matte iru, watashi
Kino made, namida de kumo
Kokoro wa ima...

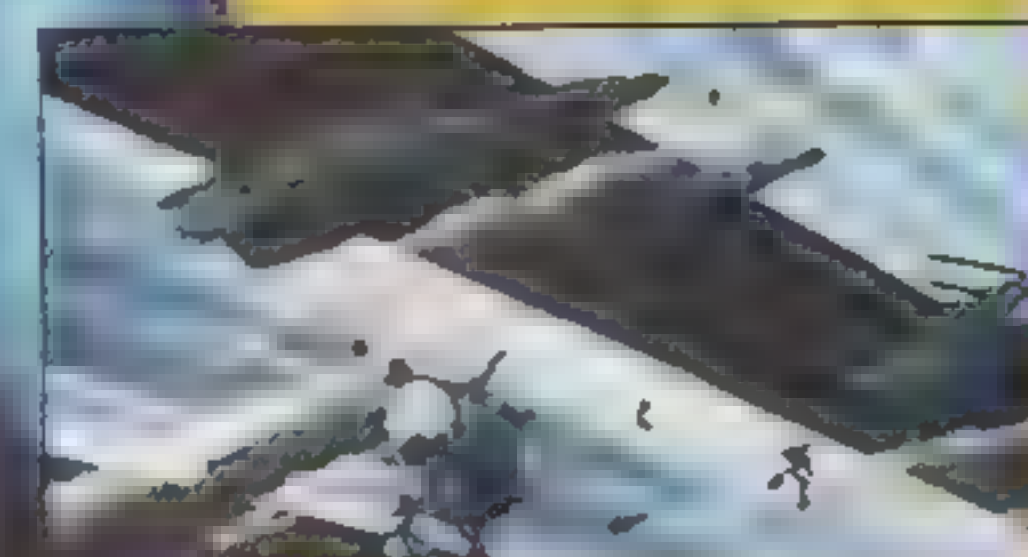
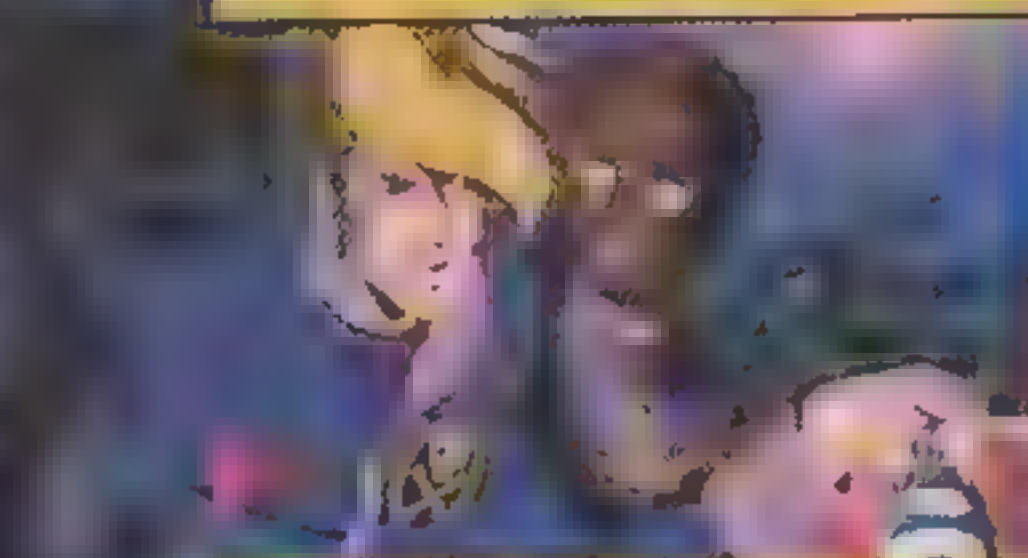
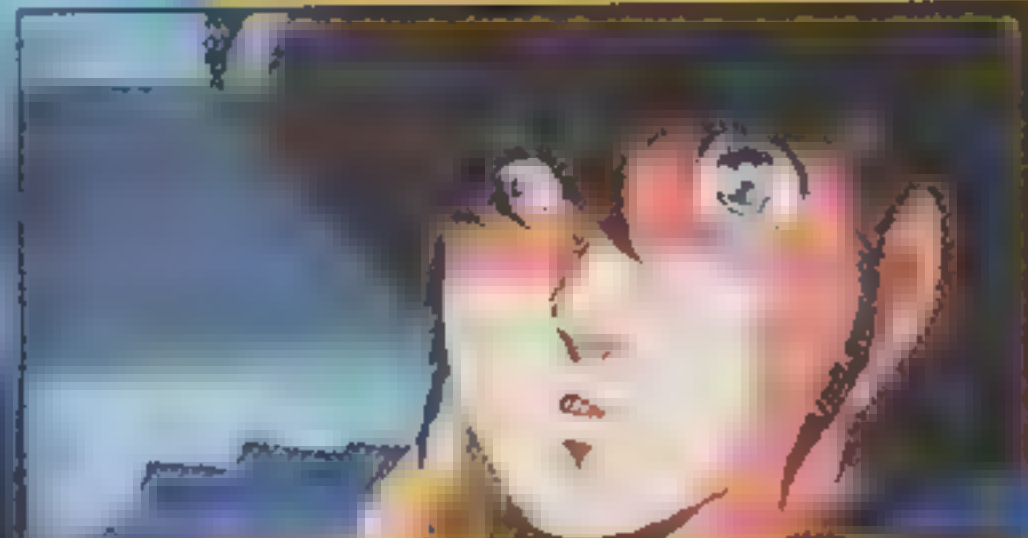
Oboete imasu ka, me to me ga...
Oboete imasu ka, te to te ga furete...
Sore wa hajimete mo, ai-no tabidachi deshita
I love you...

Czy pamiętasz miłość?

Teraz, mogę słyszeć twój głos
Teraz, widzę twój uśmiech (dla mnie)
Teraz, widzę twój postać
przechodzącą obok
z przynikniętymi oczyma, wyzwalającą (dla mnie)

Do wozowej, z sercem w murach i złączach, lecz teraz

Czy pamiętasz, (czy) spotkaliśmy się oczyma?
Czy pamiętasz (czy) dotknęliśmy się dłońmi?
To był (również) początek naszej miłosnej podróży
Tak (bardzo) się kochaliśmy



MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE?

Produkcja: Big West Tatsunoko

Dystrybucja: Kiseki Films

Reżyseria: Shoji Kawamori

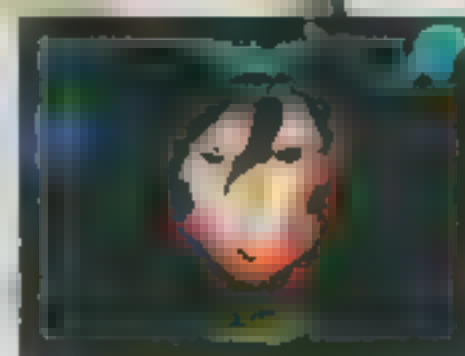
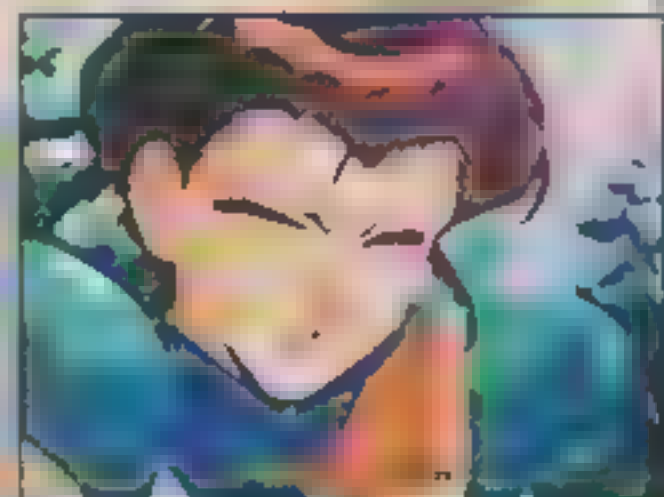
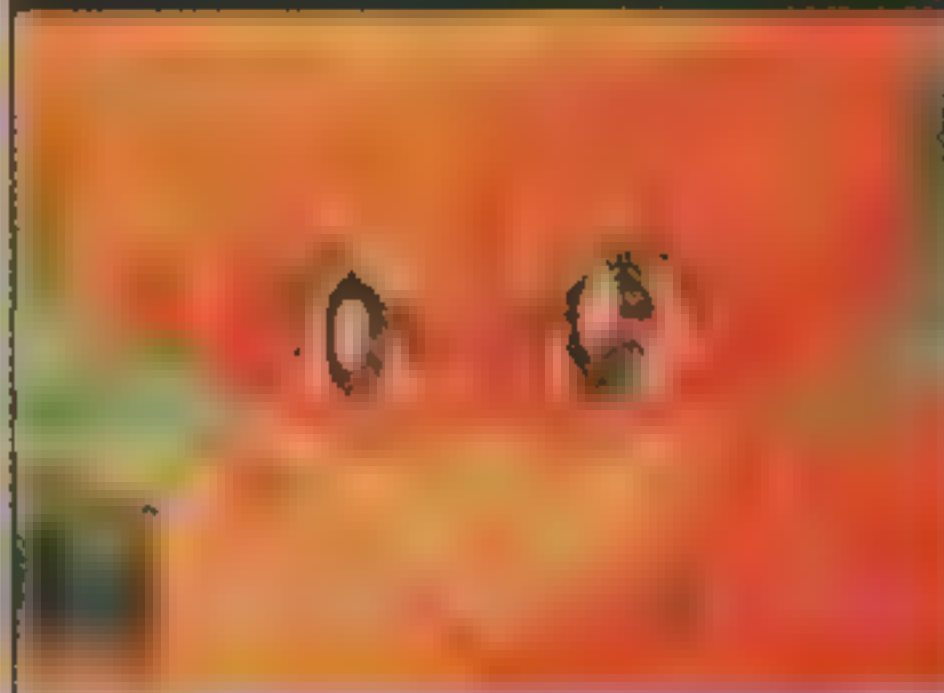
Chara Design: Haruhiko Mikimoto

Czas: 112 minut

Dozwolone: 12



Princess MINERVA



Nieraz się w postać dzielnego rycerza. O przemierzaniu bezkresnych krajin. O pokonywaniu potworów i goblinów. O śmiertelnych niebezpiecznych pojedynkach ze smokami, potworami z głębin i rasą walecznych, kamiennych stworów. No i oczywiście o ratowaniu pięknych księżniczek z rąk okrutnych magów. W swoich głowach staczał się krwawy pojedynek z jednookimi wojownikami, wyruszać na poszukiwanie bezcennych artefaktów i penetrować podziemne jaskinie, w których udożerco pałki broni magicznych ksiąg. Prawdę mówiąc mnie te rzeczy nigdy nie poruszały (do czasu kiedy zacząłem grać w RPG). Jednakże, wiele ludzi poświęca tym marzeniom całe swoje życie, nosząc w sobie żyłkę poszukiwacza przygód od urodzenia do śmierci. Właśnie tacy jak oni stworzyli bajeczną odnogę fantastyki (a właściwie całą fantastykę) - fantasy.

Fantasy to od początku do końca owoc ludzkiej wyobraźni, krajiny, całe światy powstały w głowach zapalonych marzycieli. Prawdziwe fantasy nie ma nic wspólnego z bieżącą rzeczywistością, przepełnione jest po brzegi smokami, trollami, elfami, bohaterami i księżniczkami, za którymi bohaterowie ganiają z wywieszonymi językami (i toporami). Zawsze jest też zło i dobro bez ustanku walczące między sobą. Cała ta idea może wydawać się dzwaczna, może wydawać się prosta, ale z pewnością nie można powiedzieć, że jest bezużyteczna. Stanowi ona ucieczkę od wypełnionej, zmartwienia, codzienności, wszystkim te głupie smoki mają w sobie to, co pozwala oderwać się na chwilę od doczesnych problemów. Środek ten jest całkiem ciekawy w działaniu, tak więc sprzedaje się nieźle. Występuje wszędzie: w książkach, filmach, grach, komiksach, obrazach, poezji, itd.. Również w anime spotkamy sporo przedstawicieli fantasy, jak na przykład film Princess Minerva.

W małym królestwie Wisler życie płynie w normalnym spokoju. Są mieszkańcy, są władcy. Jest władca królestwa (tradycyjny, z brodą), jest jego córka, księżniczka Minerva (tradycyjna, długonoga blondynka) i są też oczywiście kłopoty (także tradycyjne - zły czarownik). Cała akcja skupia się wokół tytułowej księżniczki. Jest ona bowiem na tyle godna uwagi, że jak głosi napis na okładce kasety, potrafi obronić się sama. Jak to może? Owszem, Minerva jest piękna i jest blondynką, ale oprócz tego posiada jeszcze ukrytą tożsamość w wymagających tego sytuacjach zmienia się w zamaskowaną wojowniczkę - Cutey Kamen. Potrafi doskonale walczyć mieczem, ma niebywale zdolności akrobatyczne, a na dodatek używa się posługiwać magią. Ma więc zadatki na prawdziwą bohaterkę tyle, że... nie ma gdzie ich wykorzystać. W Wislerze nic się nie dzieje, nie ma żadnych bandytów, nie ma złych ludzi (a ona narzeka), jest to po prostu jedno z tych królestw, w których każda normalna, waleczna księżniczka nie ma nic do roboty. Sytuacja jednak wkrótce się zmieni, bo właśnie pewien okrutnie zły czarownik, a raczej

ta, tak w końcu okrutnie zła, a właściwie zła do granic możliwości czarodziejka, zamierza położyć swe straszliwe plugawe i splamione krwią niewinnych stotłapska na pięknej, bogu ducha winnej i bezpretensyjnej szlachetnej księżniczce Minervie. A swoją drogą słyszałem, że częste używanie przyimotników i dopełnień oraz nadmierne wydłużanie i nie logiczne gmatwanie zdań w wypowiedzi ma wywołać u czytelnika uczucie pokory. Malenkosci, zagubienia i według większości sekt religijnych skłonić do systematycznego ofiarowania dąków na rzecz danej, manpułującej jednostki głównie w celach zdrowotnych i niemoralnych. Działa? Czy czujecie, że jesteście pod moją kontrolą? Jeżeli tak, to symboliczne sumy pieniężne proszę składać w redakcji, w kopertach z dopiskiem „O lepsze jutro \$\$\$”. Jeżeli nie to posuchaćcie co dzieje się dalej, w filmie. Otóż

księżniczka postanawia zatrudnić sobie kilku ochroniarzy (tak, „potrafi obronić się sama”, a wynajmuje ochroniarzy, no cóż, nie ja to wymyślałem). Tak więc, zostają zorganizowane zawody, na których spośród walczących zawodników będą wyłonieni ci najepsi, którzy staną się osobistą strażą księżniczki. W międzyczasie zła czarodziejka Dyanstar przygotowuje swój okrutny plan porwania Mervy, wszystkie jej zamiary jednak spełzną na niczym, ponieważ przez pomyłkę nie dojdzie do porwania księżniczki lecz, e, guwernantki. W takiej sytuacji jak nie trudno się domyślić, Minevra, a raczej Cutey Kamen wraz ze swoimi ochroniarzami, wyruszą na odsiecz niosąc pomoc swej przyjaciółce.



Film został narysowany dość przeciętnie, nie reprezentuje zbyt wysokiego poziomu, ale nie jest to też kompletne dno. Postacie zaprojektowane zostały bardzo przyjemnie, kobiety przez cały film biegają w bikini. Tak to jest przyjemne. Odrobinę nieprzyjemny może jedynie wydać się pewien czarownik, nauczyciel Dyanstar. Jest on zgrzybotym staruchem owinętym w brudną szmatę wyglądającą na trochę lykowatego, a na dodatek oko mu się świeci. Ohydza. Pomimo to jest w nim dość kobieco, jedyny chłopak, którego postać została bardziej przybita żoną. Nie zagościł nawet na okładce kasety. Na dodatek wszystko tu jest strasznie

miłutkie, nie posunięto się jednak do przesady. Atmosfera filmu nie jest mdła, a jedynie sympatyczna. Oprócz tego cała oprawa jest bardzo kolorowa, co pozwala na przykład scenom pojedynków magicznych osiągnąć dodatkową wi-

Muzyka również wyróżnia się w pewien sposób. Niestety w sposób negatywny. Nie jest na tyle spokojna i nie rzucająca się w uszy, by można ją było pominać. Prawdę mówiąc wywarła na mnie wrażenie kiczowatej. Dość kiepskie tematy muzyczne wykonano bardzo dziarsko, energicznie i sztucznie. Nie wiem jak to określić, ale wszystkie dźwięki brzmią... jakoś tak „plastikowo”. Nie wiem również dlaczego, ale cała muzyka kojarzyła mi się z tymi obrzydliwymi ogrodowymi krasnialami, kupowanymi hurtowo przez niemieckich turystów. Jednocześnie chciałbym przeprosić wszystkich czytelników, którzy mają w swoim ogrodzie obrzydliwego ogrodowego krasnala, wyrażam tu jedynie swój osobisty pogląd na krasnala i jeżeli ktoś poczuł się urażony udzielam mu personalnego rabatu w wysokości dziesięciu procent, które może sobie odliczyć od sumy pieniędzy, którą to przesłał do redakcji w kopercie „O lepsze jutro \$\$\$”. Jednak powyższe zdania na temat muzyki przechodziły mi przez gardło bardzo ciężko, a to dlatego, że skomponował ją sam Kawai autor muzyki do między innymi Ran-ny 1/2 i Ghost in the Shell. Kompozytora tego bardzo cenię, ścieżka dźwiękowa z GITS'a wywarła na mnie olbrzymie wrażenie, jednak starałem się być obiektywnym. W ten sposób porównałem muzykę Kenjiego do krasnali ogrodowych... hm, zawsze możecie powiedzieć, że się nie znam.

...e złego czarodzieja, króla i parę innych schematów. Fabuła również jest bar...

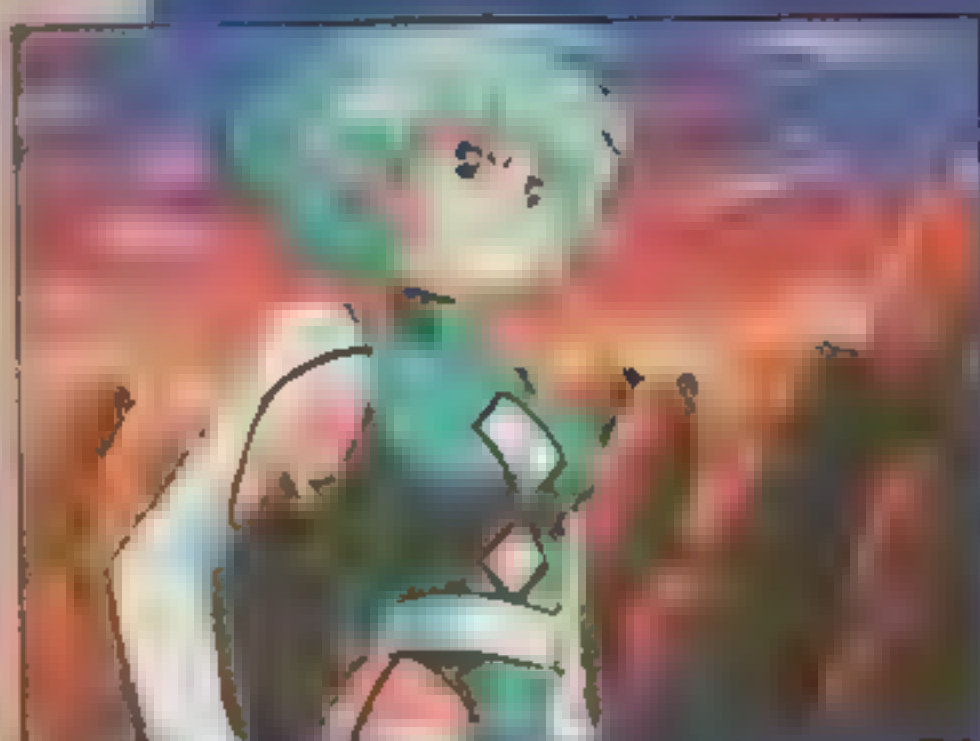
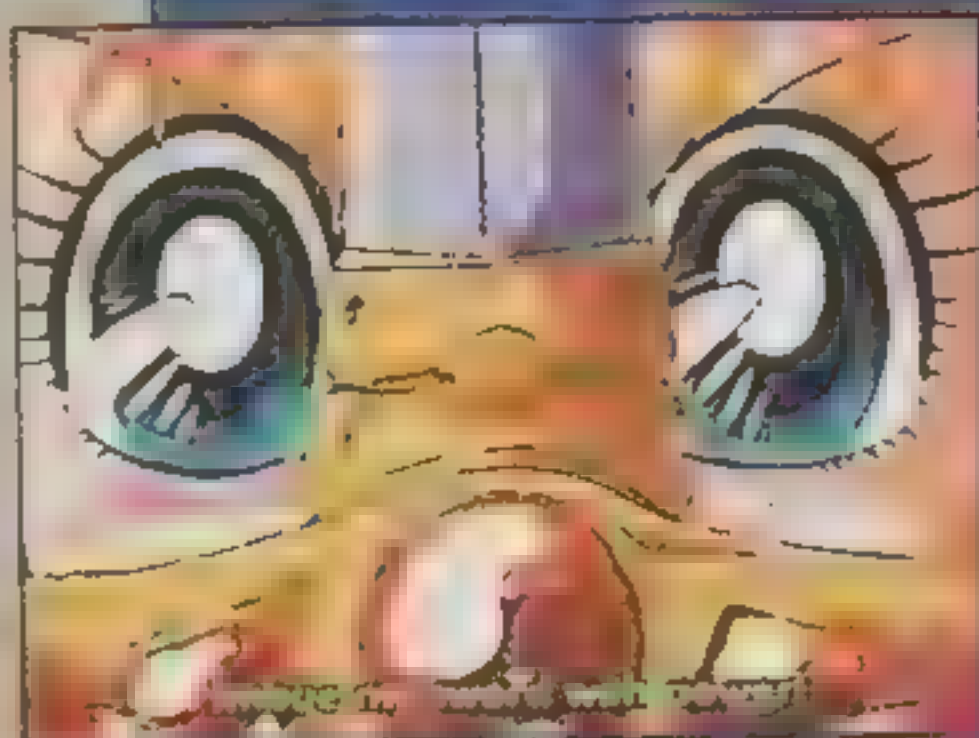
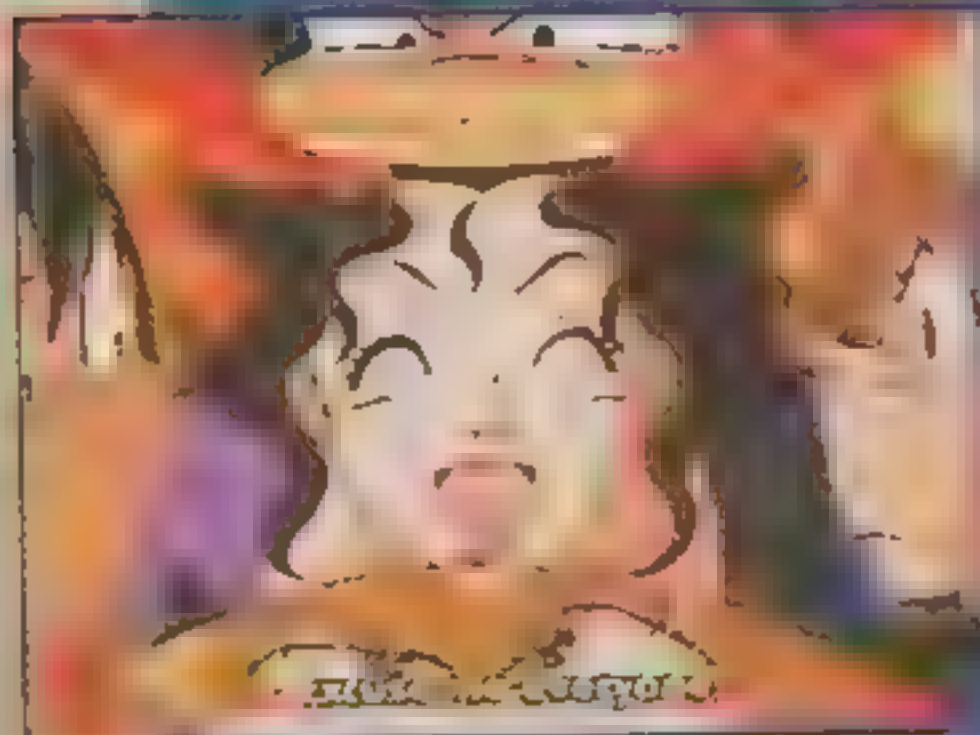
...a co nie oznacza że nie jest godna prostu zważając na od zbytniego myślenia (niezależnie od czasu). Co do historii to anime opiera się na komiksie powstaniem filmu została jeszcze zrobiona podstawa konsolowa gra RPG.

Najmocniejszą stroną Princess Minevra jest nie do końca poważne potraktowanie tematu. Zśród wielu dowcipów wylan się nawet parodia Cutey Kamen jest tak naprawdę niczym innym jak parodią innej znanej postaci Cutey Honey. Choć podczas oglądania filmu nie pękam ze śmiechu, to humor w nim zawarty przynajmniej, mnie nie rzygał, byłem natomiast lekko rozba- wiony, mniej więcej tak. Starszy widz może potraktować ten film jako leciutką komedię. Młodszy będzie miał przy nim kupę zabawy. I to właśnie młodym otaku polecam Princess Minevra, opowiesć ta jest w sam raz dla nich. Jest kolorowo, bajecznie miłutko i z pewnością młodych ludzi nie zrażają w takim stopniu ogrodowe krasnale. Obraz jednak odrobinę traci na uroku podczas magicznych pojedynków, te twórcy przedstawili mniej żartobliwie. Podeszli do nich trochę w stylu Sailor Moon, co wobec parodystycznego na- teru filmu można było wykorzystać w inny sposób. Jestem jednak pewien, że młodej widowni to nie zrazi, życzę węc dobrej zabawy, zabawy wręcz wysmienitej i nieustającej, prosząc jednocześnie o pokorne, a więc bezsprzeczne zabranie się do wypełniania kopert kieszonkowymi oraz pensjami i odszkodowaniami (ewentualnie rentami) a gdy zostanie to już wykonane, proponuję z owym artykułem w dłoniach odwiedzić sąsiadów z najbliższych trzech ulic i nieustępliwie, a nawet „psychonapastliwie”, namawiać do ścisłego stosowania się do moich ukrytych, a widocznych jedynie dla podświadomości nagabywań. Wobec dostrzeżonej odporności na wytłudzanie zezwa- am, a wręcz nakazuje na użycie siły. O lepsze jutro, przyjaciele, \$\$\$ część \$\$\$.

Profuzjusz

„psychonapastliwie” jest autorka Douglasa Adamsa, pisarza, którego bardzo lubię. I niech mnie trochę, jeśli nikt nie przysłał mi żadnych pieniędzy!

ANIME RECENT



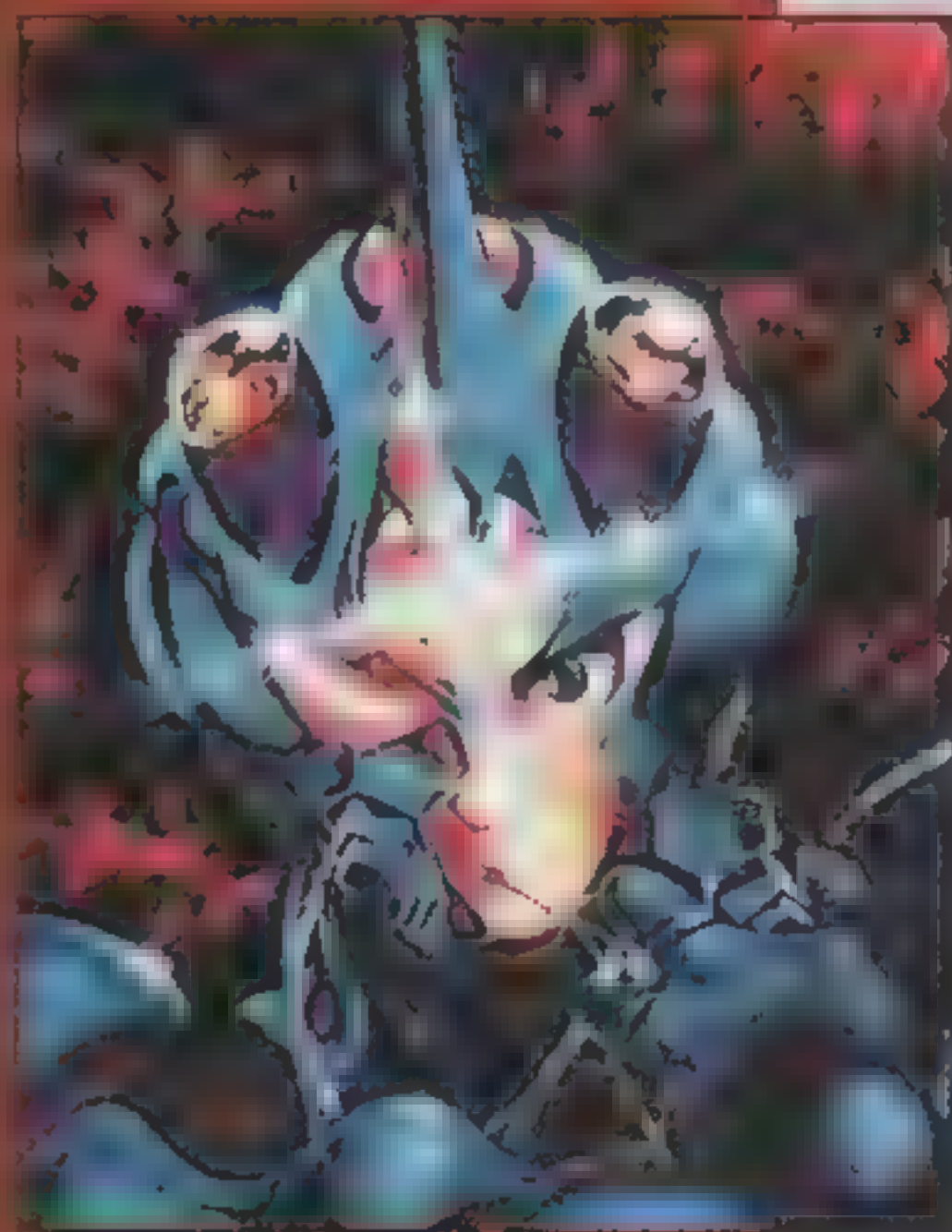
Produkcja: Ko Miasaka/Run Ishida/Kod/ Toho/Group TAC
Dystrybucja: AD Vision
w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Yoshihiro Yamaguchi
Scenariusz: Hirotaka Sonoda
Design: Tokunori Matsubara
Czas: 45 minut
Dzwolone: 12

KAWAI

CLIMAXED

THE GUYVER

BIO-BOOSTER ARMOUR



GUYVER - BIONICZNY WOJOWNIK

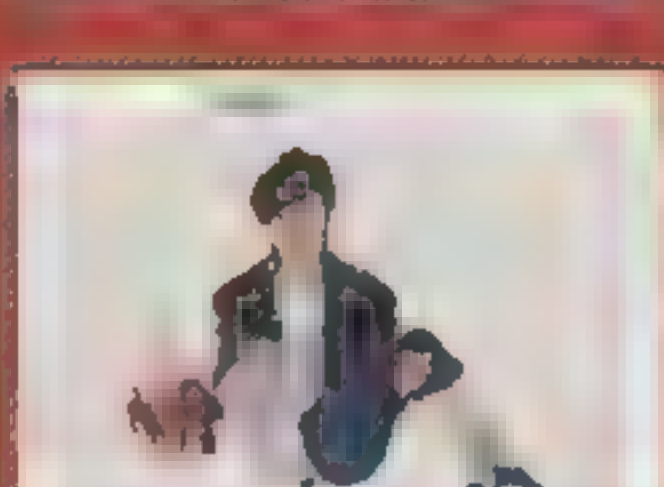
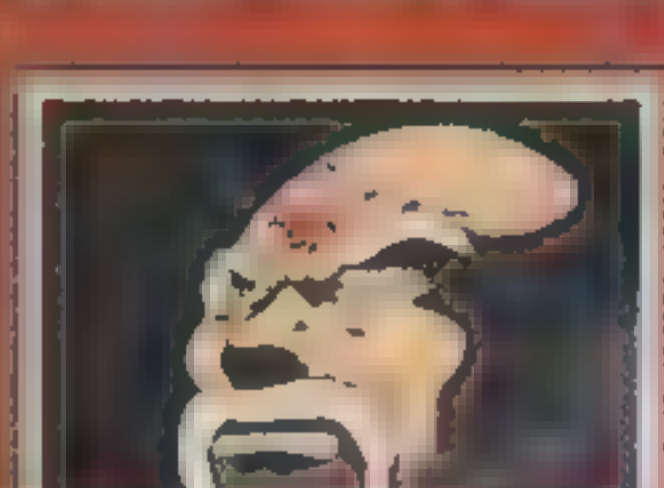
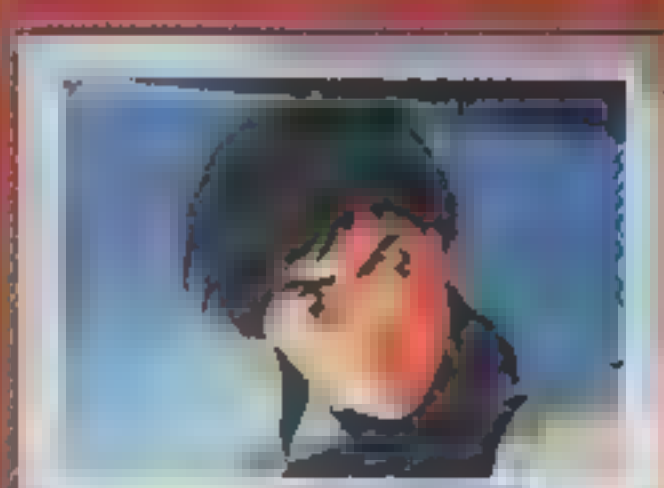
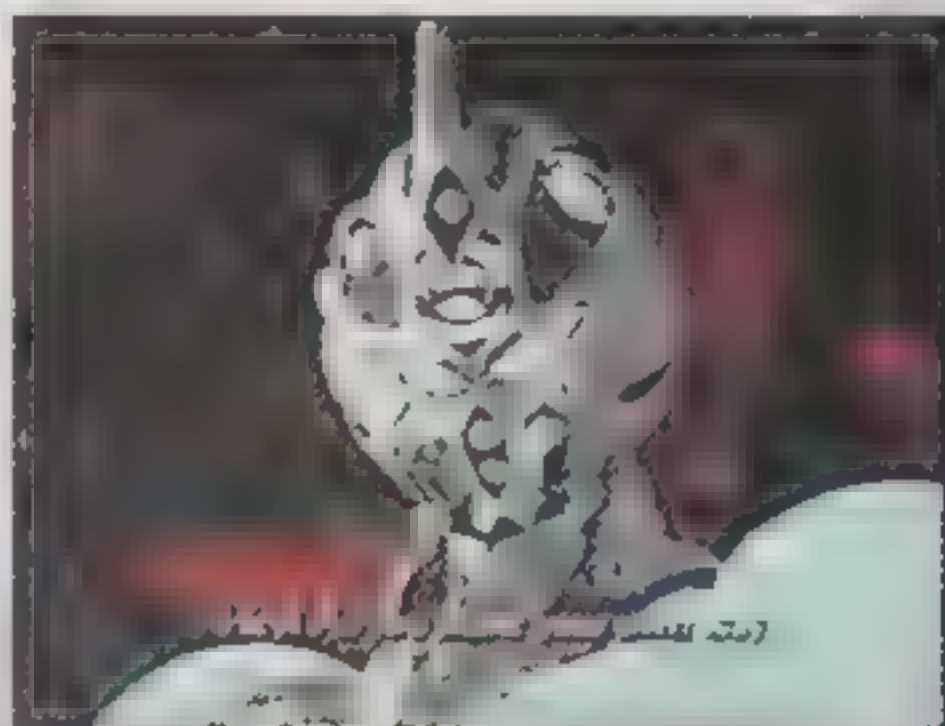
Każdy z nas ma takie dni, po których nasz świat już nigdy nie będzie taki sam. Dla jednych to dzień, w którym nadzielił się odcinek „Czarodziejki z Księżyca”, dla innych dzień, gdy głowę opuści ostatni włos.

Dla Sho Fukamachi „ten” dzień rozpoczął się niewiele jak setki innych dni. Chłopak był 17-letnim uczniem szkoły średniej. Nie miał zbyt wielu przyjaciół i tylko jedną wielką (później okazało się, że to nie była wielka). Jak co dzień, jego klasowi koledzy stawali przed nim, prócz wrodzonej głupoty nie gorszego już go spotkać nie może. Jak zwykle przechodząca opodal Mizuki (ukochany rudzielec naszego bohatera) nie zwróciła na niego uwagi. I jak zawsze jej brat Tetsuro pocieszył Sho, że będzie lepiej. Jego siostrze bowiem nigdy nie wiadomo, co strzecha pod rudą czuprynę. Sho i Tetsuro podczas spaceru są świadkami wybuchu, po którym z nieba spadło tajemnicze coś. Ustrostwo miało kształt linki hallowiczej, oplecionej wokół srebrzystej kuli i najwyraźniej żyło. Wystarczyła chwila, a uwagi Upadek, po którym Sho wyróżnił czołem w medaion, zmienił jego życie w koszmar. Uruchomione, tajemnicze „coś”, zakuta ciało chłopaka w bioniczny pancerz o nazwie Guyver. Dało mu do dyspozycji super silne, szybkie i wytrzymałe ciało. Słuch, wzrok i broń o jakiej mógłby pomarzyć każdy Superheros. I jako premię - Zoanordy - wrogów z piekła (a właściwie z laboratoryjnej retorty) rodem... Tak zaczyna się ta 12-tygodniowa historia.

Nim przejdziemy do omówienia serii OAV, zapoznajmy się z jej bohaterami w kolejności nie tyle alfabetycznej, co chronologicznej... Na początek prehistoria.

Kreatorzy - istoty przybyłe na Ziemię przed dziesiątkami tysięcy lat w poszukiwaniu organizmów potrzebnych im do eksperymentów. Celem było uzyskanie na drodze inżynierii genetycznej osobnika, zdolnego do walki. Rezultatem masowego rozwoju wyselekcjonowanego gatunku jest człowiek. W drodze dalszych eksperymentów, mających na celu udoskonalenie ludzkiego organizmu, Kreatorzy rozpoczęli doświadczenia z Zoanoidami (stworzy mało myślące, ale mordujące sprawniej od przeciętnego człowieka). Kolejnym etapem byli Zoalordowie i biostruktura Guyvera. Z niewiadomych przyczyn Kreatorzy opuścili swoje laboratorium i odlecieli z Ziemi przed ukończeniem prac.

Neukonieczone prace badawcze i pozostawione laboratoria zostały wykorzystane przez członków organizacji Chronos. Spekulując, że przywódcy Chronosa to Kreatorzy powracający w celu



zakończenia eksperymentów, lub też ich wrogowie poszukujący pozostałości prototypów broni.

Moim zdaniem prace nad Guyverem Kreatorzy prowadzili nim przybyli na Ziemię. Świadczy o tym fakt, że Guyver ma możliwość porozumiewania się ze statkiem Kosmicznym Kreatorów.

Statki kosmiczne Kreatorów - pojazdy organiczne, którymi przybyli na Ziemię. Prawdopodobnie nie posiadają części mechanicznych. Mogą się porozumiewać z Guyverami poprzez ich Medaliony Kontrolne. Stawiają formę roju który ginie po zniszczeniu statku matki.

Guyver - tajemniczy bioorganizm potrzebujący do życia humanoida-nosiela np. człowieka, na którym żyje. W zamian za energię pobieraną z żywiciela, Guyver daje mu niesamowitą siłę i szybkość. Pozwala mu również korzystać ze swoich systemów bojowych. Wygląda jak żywy pancerz zamknięty wokół człowieka. Najważniejszą jego częścią jest umiejscowiony na czole Medalion Kontrolny. Kontroluje on (poprzez wnikanie w system nerwowy nosiciela), pobór energii Guyvera i nie pozwala mu na pożarcie swojego żywiciela. W razie śmierci nosiciela, Guyver jest w stanie go odtworzyć, przwrócić do życia. Podczas pierwszej aktywacji Guyver pozostawia na plecach nosiciela dwa wyrostki, umożliwiające one komunikację telepatyczną żywiciela ze swoim Guyverem. Nie używany pancerz znika, przenosi się w inny wymiar. Powraca na polecenie nosiciela wydane w myślach.

Zasadniczo niezniszczalny Zoanoidy typu Enzyme potrafią wyprodukować kwas, działający destrukcyjnie na zbroję Guyvera. Również Zoanoidowie posiadają siłę by go zniszczyć. Kreatorzy w obawie przed siłami drzemiaczymi w zbroi, skonstruowali tzw. Unit Remover. Separuje on Medalion od nosiciela i pozwala go zabić, a zbroję wprowadzić w stan dezaktywacji.

Czas na możliwości bojowe Guyvera:

Medalion - główny system kontrolny w postaci metalicznej sfery na głowie aktywnej zbroi. Kontroluje zarówno mózg nosiciela, jak i system biologiczny pancerza. Chroni nosiciela przed skonsumowaniem przez oplatającego go Guyvera. Pozwala mu na komunikację telepatyczną z innymi Guyverami. W razie zagrożenia może być użyty jako wysokiej jakości laser naprowadzany podczerwienią.

Sensory - metalowe kule położone symetrycznie po obu stronach głowy. Pozwalają na wykrycie ruchu i żywych organizmów. Z ich pomocą Guyver „widzi” przez ściany i namierza obiekty „nie-widzialne”.

Ostrza soniczne - dwie klingi wyrastające Guyverowi na łokciach w czasie akcji bojowych. Wibrując na wysokiej częstotliwości, są w stanie przeciąć niemal wszystko.

Generator grawitacyjny - podobnie jak medalion

i sensory ma postać metalowej sfery. Pozwala Guyverowi na latanie oraz wytwarzanie krwistych pól antygrawitacyjnych, używanych jako broń. Potrafi w razie zagrożenia otoczyć zbroję polem ochronnym.

Soniczny projektor falowy - Wymiennie z generatorem grawitacyjnym wyzwalą ochronną sferę wokół zbroi Guyvera.

Mega działko burzące - używana rzadko, najpotężniejsza (choć najmniej precyzyjna) broń. Wygląda jak dwie dysze samolotu odrzutowego. Aby jej użyć Guyver musi otworzyć płuzy pancerza na piersi. Działko jest w stanie zniszczyć wszystko, od zwykłego Zoanoida, po wielkie budynki.

„Czarne charaktery” występujące w serialu:

Chronos - tajna organizacja o zasięgu światowym. Planuje przejęcie kontroli nad Ziemią. Korzysta z opuszczonych laboratoriów Kreatorów eksperymentując na polu inżynierii genetycznej w celu „ulepszenia” gatunku ludzkiego. Jej naukowcy chcą stworzyć istoty, które po transformacji mają podwyższone możliwości bojowe. Po zniszczeniu japońskiej siedziby Chronosa przez Guyvera 1 i 3 laboratoria zostają przeniesione do tzw. Relics Point pod górą Minakami.

Pierwszoplanowe role w organizacji pełnią:

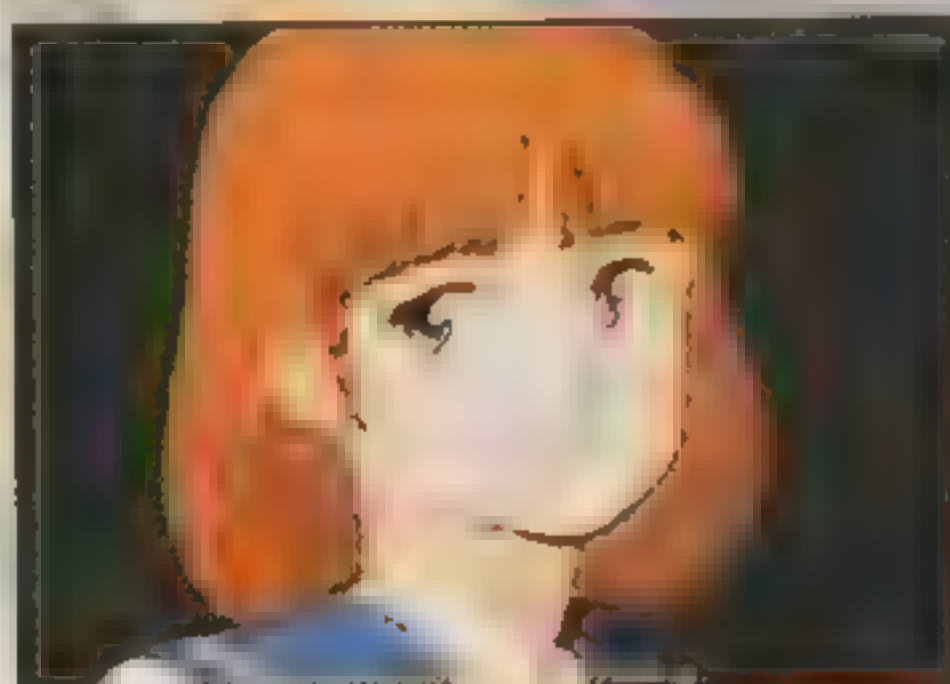
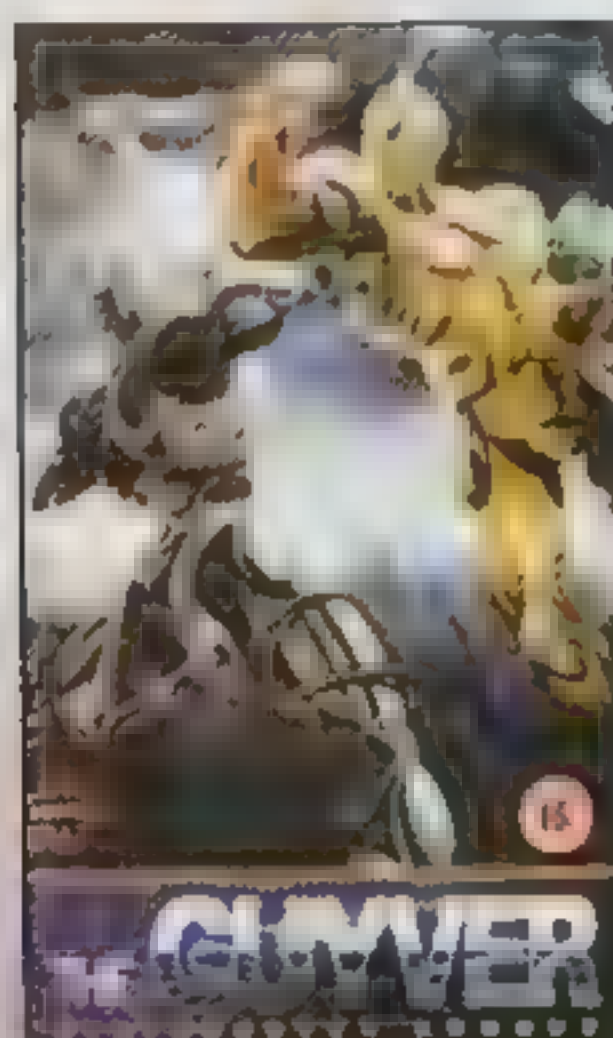
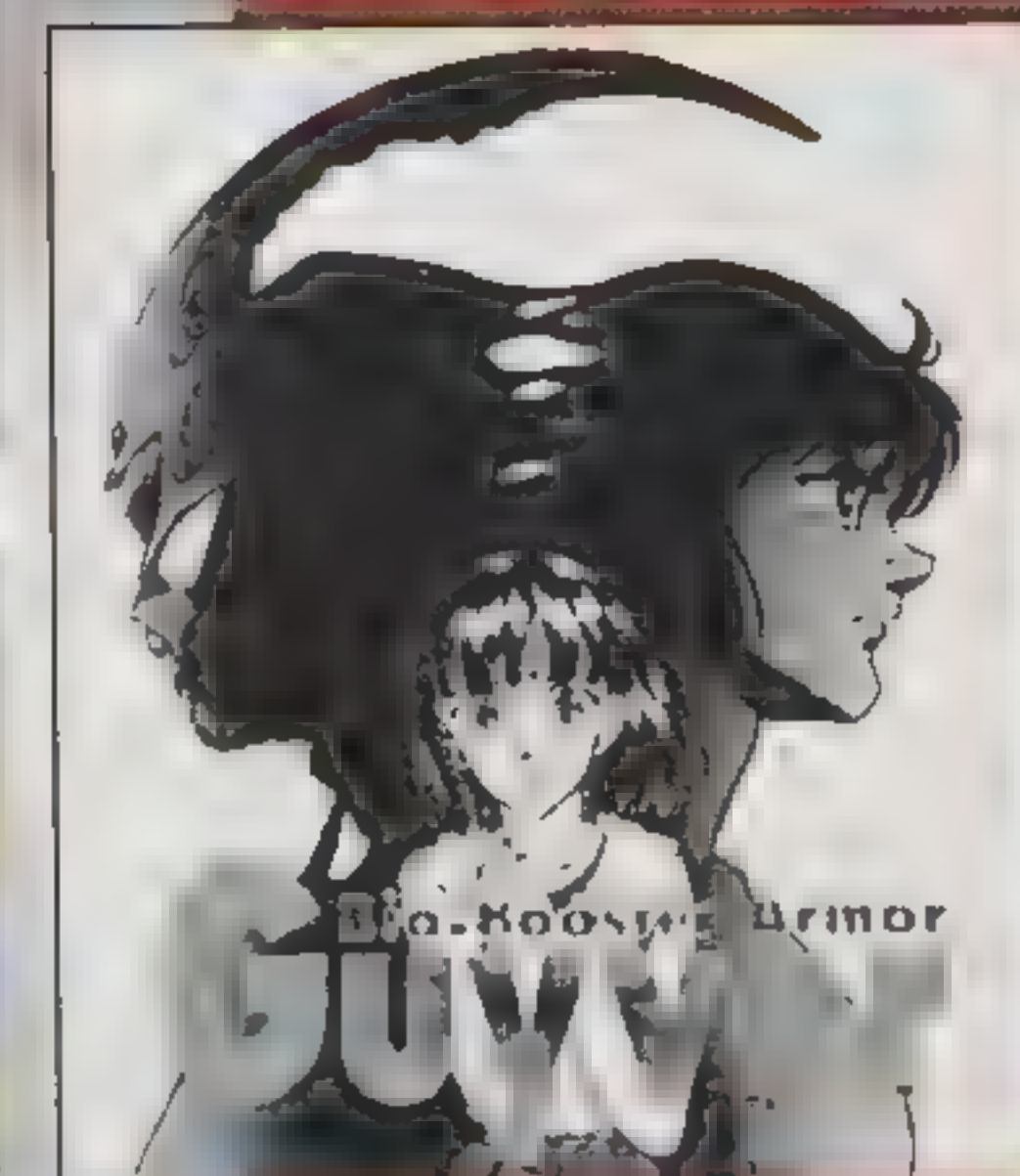
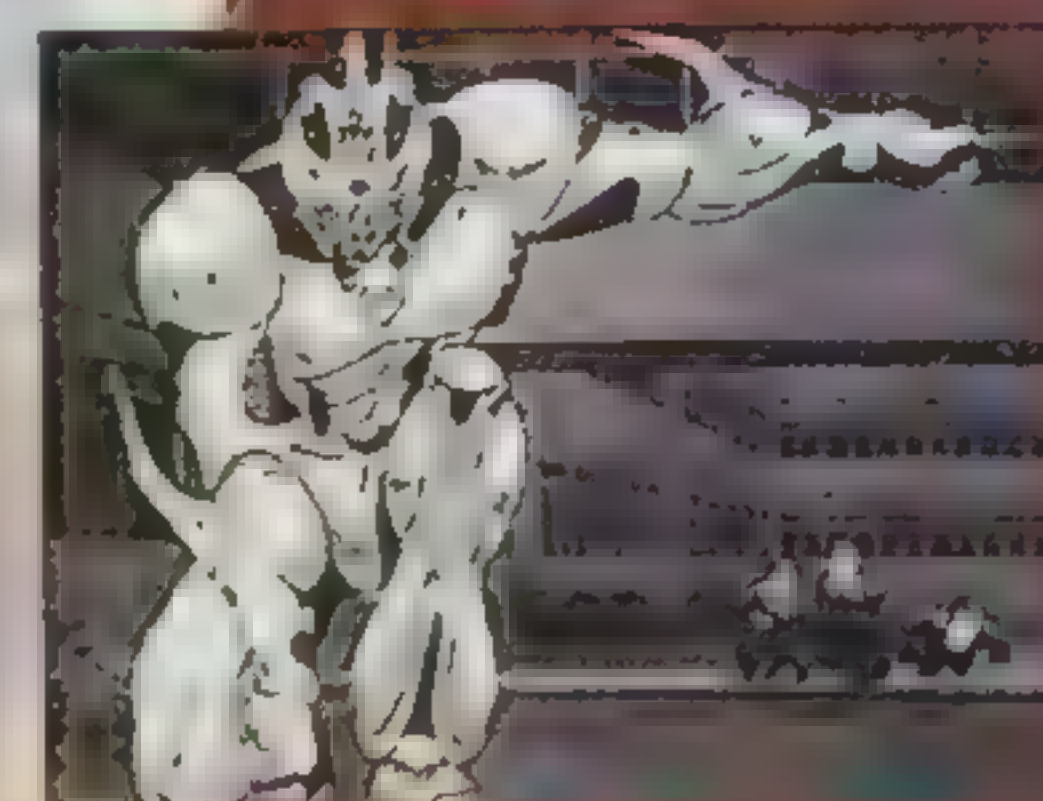
dyrektor Makashima - pierwszy szef organizacji japońskiego Chronosa.

Komandor Gyou dowódca pięcio osobowej grupy Hyper Zoanoidów.

Ostatnim z bosów władających Chronosem jest demoniczny doktor Balcus.

Zoanoidy i Hyper Zoanoidy - w zualnie ludzie, ale z możliwością transformacji w stworzy rodem z sennego koszmaru. Posiadają wszystko czego potrzebuje dobry wojownik: siłę, szybkość i absolutny brak wyrzutów sumienia. Są bezwzględnie posłuszne swoim twórcom. Hyper Zoanoidy są zaawansowaną formą Zoanoida. Enzyme i Aptomy - odmiany Zoanoidów przystosowane do walki z Guyverami. Potrafią wytwarzać kwas zdolny zniszczyć opancerzenie Guyvera. Aptomy są genetycznie skażone i nie posiadają możliwości duplikacji.

Zoanoidowie - prototypowa seria doskonałych genetycznie osobników. Posiadają własną świadomość. Potrafią oddziaływać telepatycznie na wszystkie twory Kreatorów z Guyverami włącznie.



The Guyver - Takaya Productions K.S.S. Bandai Movie Tokuma Shoten



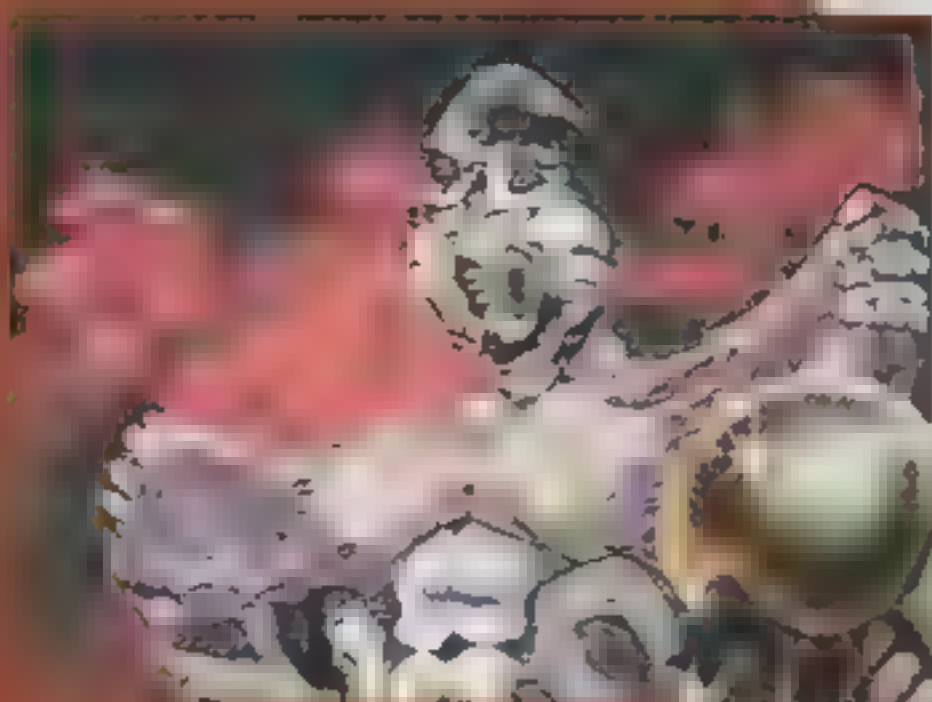
Praktycznie jako jedyni potrafią zniszczyć Guyvera

A teraz „nasi chłopcy” (i jedna dziewczyna), czyli:

Sho Fukamachi - uczeń szkoły średniej, nosiciel Guyvera1. Zakochany po uszy w Mizuki Segawa. Jest supermenem „na siłę” (typowe - „od zera do bohatera”) i na chętniej pozbyłby się uciążliwego uniformu, tylko nie wie jak. W czasie trwania serialu Sho musi się zmierzyć z Guyverem2, z Hyper Zoanoidami z „Teame Five”, z Enzyme1 i 2 oraz całą resztą menażerii jaką dysponuje Chronos. Wprawdzie ginie w pojedynku z Enzyme1 (!!), ale Guyver regeneruje go całkowicie i przywraca do życia. Współdziałając z Guyverem3 niszczy Chronosa



Agito Makashima - uczęszcza do tej samej szkoły co Sho i jest adoptowanym synem szefa japońskiego odłamu Chronosa. Po detronizacji przybranego ojca wchodzi w posiadanie Guyvera3. Podejmuje działania przeciwko Chronosowi doprowadzając do jego upadku. Aż do 6-go odcinka jego tożsamość jako Guyvera3 jest ukrywana. Agito jest przeciwnikiem groźniejszym od Sho. Keru, a nim niejasne do końca motyw, a zimna ocena sytuacji i wysokie umiejętności bojowe stawiają go w rankingu „dobrych facetów” wyżej niż Sho. Zbroja jego Guyvera3 różni się „kosmetycznie” od Guyvera1. Agito prawdopodobnie odkrył więcej możliwości jej wykorzystania. Agito do końca serialu prowadzi prywatną wojnę z Chronosem. Jego pomoc dla Sho powodowana jest jedynie faktem, że ten ostatni jest nosicielem Guyvera1



Mizuki Segawa - przedstawicielka płci pięknej i rudej (och, da spokój! - rude to bardzo fany kolor, a rudzielce są sympatyczne - dop. Jed)... W serialu nie jest jedyną dziewczyną, ale tylko ona ma jakś wpływ na akcję. Służy głównie do porywania i zastawiania pułapek na Guyvera1. Wielka miłość Sho (platoniczna niestety). Najbardziej chyba oceniana postać w amerykańskiej wersji Manga



Tetsuro Segawa - brat Mizuki i najbliższy druh Sho. Myśli za siebie i za przyjaciela. Bez niego, kłopoty Sho przybrałyby pewnie monstrualne wymiary. Wizualnie potężny i silny, ma melodramatyczne tendencje do popadania w histериę (w sumie jest w tym słuszny).

Masaki Murikami - występujący jako wolny reporter, jest w rzeczywistości prototypowym Zoanoidem. Zbuntowany przeciwko Chronosowi musiał uciekać i jako dziennikarz z zewnątrz obserwować poczynania organizacji. Jako prototyp ma nie w pełni wykształcone możliwości, np. jego kontrola nad Zoanoidami pozostawia wiele

do życzenia. Może jednak wysyłać potężne ładunki mocy i tworzyć bariery słowe wokół ciała. Często ratuje z opresji Sho i rodzeństwo Segawa

Zaznamieniamy z postaciami występującymi w serialu możemy przystąpić do omówienia przebiegu akcji filmu. Niezbyt skomplikowanej zresztą. Zarówno scenarzysta jak i reżyser zaoszczędzili widzowi nadmiernego wysiłania mózgu. Brak tu jakichkolwiek intryg do typowych (w przeliczeniu do mangi i filmu fabularnego) gdzie wplotano w intrygę rząd). Pokróćce przebieg akcji można by uogólnić do krótkich relacji... Porwanie, odbicie zakładników, pułapka, druga pułapka, jeszcze jedna pułapka (niezbyt zresztą udana), wyprowadzenie, porwanie. O coś się dzieje, bo Guyver zginął. Eee, znowu żyje. Porwanie i dalsze

Wygląda pewnie jakbym usłyszał zmeszać serial z biotem... Nie podobnego, bardzo go lubię i często robię sobie z niego powtórki. Akcja jest dynamiczna, animacja na niezłym poziomie, a muzyki można by słuchać nawet z uszkodzoną wizją. Czego potrzeba więcej? Nie każde ostateczne anime musi nieść ze sobą filozoficzne przesłania i szokować treścią. Czasami warto obejrzeć coś po prostu miłego dla oka.

Czy aby na pewno miłego? Przyznać muszę, że pojedynki Guyvera ze wszelkimi odmianami Zoanoidów, prócz dynamiki, niosą ze sobą również sporą dawkę realizmu. Laser jak laser, wiadomo zrobi dziurkę i koniec. Trudno to powiedzieć o ostrzach sonicznych, którymi nasz bohater posługuje się z precyzją rzeźnickiego tasaka. Czasami odnośnie wrażenie że telewizorowi przydałyby się wycieraczki, do starcia z ekranu pozostałości po produktach „Made in Chronos”. Ponadto nieprzyzwyczajona duża siła Guyvera, pozwalająca na częste stosowanie przesłania - „Po co się z kimś kłócić, jeśli możesz go zabić?”. No może niekoniecznie zabić. W swoim repertuarze nasz heros ma bowiem dodatkowo: urywanie kończyn, mżdzenie czerepów i rozbijanie ścian przy użyciu zaimprovizowanych taranów (najczęściej ciał Zoanoidów)

No, ale skupmy się wreszcie nad treścią... Jak już wspominałem odcinków jest dwanaście...

#1 - „Genesis of the Guyver” - zbuntowany Zoanoid kradnie trzy nieaktywne zbroje Guyvera. Osaczony, detonuje ładunek, który rozrzuca zbroje po okolicy. Jedną z nich odnajduje znany nam już Sho Fukamachi. Pierwsza próba odczekaania mu aktywnego pancerza przez Zoanoidy kończy się wynikiem Sho - Chronos 1:0

#2 - „The Battle of the Two Guyvers” - Agent Chronosa Lisker aktywizuje Guyvera2, by namierzyć Sho i odebrać mu Medalion Guyvera1. Wynik 2:0 dla Sho.

#3 - „Mysterious Shadow - Guyver II” - Do kwatery Chronosa w Japonii przybywa komander Gouby rozwiązać problem Guyvera1. Szef Chronosa odczuwa Agito Makashimę w desperackiej próbie ratowania stanowiska rzuca do walki Hyper Zoanoida Zerobusa. Porwana zostaje Mizuki. Idąc jej śladem Sho musi walczyć z Hyper Zoanoidem. Niespodziewanie szef zwycięstwa na jego stronę przeważa tajemniczy Guyver3. Guyver vs Chronos - 3:0



#4 - „Attack of Hyper Zoanoid Team Five” - Komandor Gyou przejmując władzę i rzuca do boju swoje pięć Hyper Zoanoidów. Planowany jest atak na szkołę. Sho próbuje zdemaskować Chronos w prasie, ale zainteresowana redakcja znika w efektywnym wybuchu. Chronos - Sho 1:3

#5 - „The Death of the Guyver” - Ojciec Agito zostaje przetransformowany w Enzyme 1, twór zdolny zabić Guyvera. Jako wabika Chronos używa jak zwykle przyjaciół Sho (porywa Mizuki i Tetsuro). Sho ginie (!) w walce Chronos - Sho 2:3.

#6 - „Terminal Battle! The Fall of Chronos Japan” - zostaje ujawniona tożsamość Guyvera 3. Jest nim Agito Makashima. Rusza na ratunek porwanemu rodzeństwu Segawa. Czy Guyver 1 zdąży się zregenerować na czas? (Moim prywatnym zdaniem to najlepszy odcinek serialu). Wynik: Zwycięstwo Guyverów przez K.O.

W tym momencie (zniszczenie oddziału Chronosa), kończy się akcja pierwszej edycji. Opisane odcinki stanowią zamkniętą całość i wydaje mi się, że dokończenie pozostałych 6-ciu części zależało od powodzenia serialu. Kontynuacja (niestety!) została powierzona innemu nieco zespołowi. Zmienił się reżyser, szef działu grafiki i dyrektor artystyczny. Z przykrością muszę stwierdzić, że nie wyszło to filmowi na dobre. Design postaci uległ uproszczeniu a grafika została potraktowana zbyt (jak na mój gust) prostą kreską. Zniknęły półcienie... Aaa... Dużo by gadać. Jedyne co pozytywne - akcja nie zwolniła ani na jotę

#7 - „Prelude to the Chase” - Agito spotyka naukowca Chronosa, dr. Balcusa. Tym razem, prócz zwyczajowo już porywanych latorośli Segawa, Chronos więzi ojca Sho

#8 - „The Lost Units Challenge” - Sho wyrusza w towarzystwie Masaki Murakami (prototypowy Zoanoid), na górę Minakame. Kolejna seria pojedynków.

#9 - „Shocking Transformation, the Tragedy of Enzyme II” - Chronos wystawia do walki ojca Sho przetransformowanego w Enzyme II... I co dalej Guyverze!

#10 - „Can We Escape? Haunted Takeshiro Village” - Sho podejmuje walkę, ale szok spowodowany widokiem ojca nie pozwala mu na aktywację Guyvera. Podczas ucieczki przez wioskę Takeshiro wpadają w pułapkę dr. Balcusa.

#11 - „Masaki Murakami: Transforming Beastmaster” - Murakami odkrywa przeznaczenie Guyve-



rów i Zoanoidów. Aby ratować Guyvera 3 z rąk Enzyme II musi jednak ujawnić swój najpilniej strzeżony sekret.

#12 „Apom's Attack Reactive Guyver” Jedyne co może uratować naszych bohaterów to transformacja Sho. Czy atak Aptoma wystarczy by przemożić szok?

Prócz serii OAV i mang powstały w USA dwa filmy fabularne oparte o fabułę Guyvera. W pierwszym noszącym tytuł „The Guyver” - mogliśmy zobaczyć w głównej roli znanego z „Gwiezdnych Wojen” Marka Hamill'a. W drugim filmie „Guyver 2 - The Dark Hero” gwiazd zabrakło. Oba filmy wywołały u mnie dość mieszane uczucia (u mnie też - dop. Jedi) Ani to było sraszne ani śmieszne

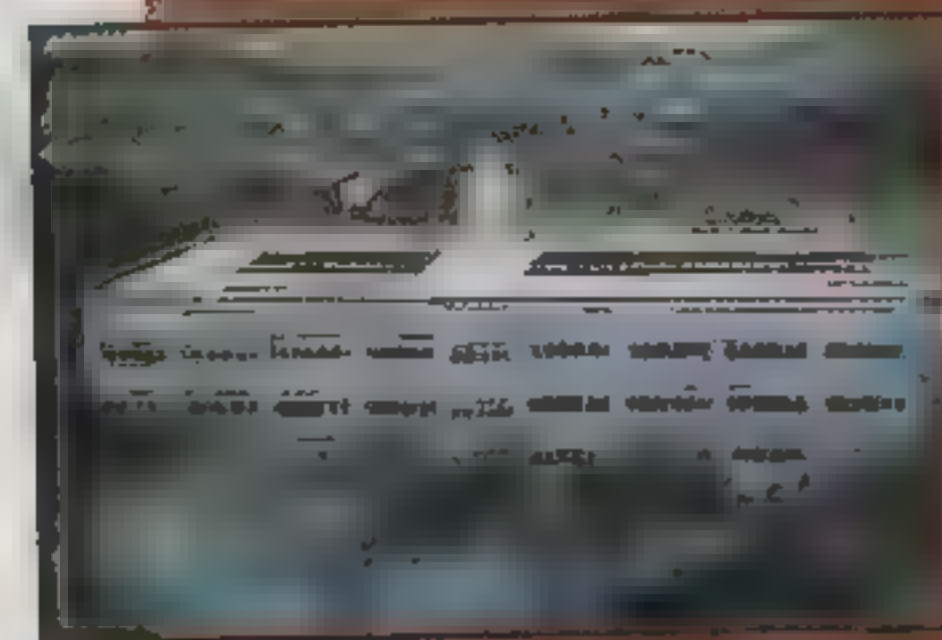
Czy warto obejrzeć Guyvera? Na rzecz wielbicieli transformowalnych bio-stworów powiem, że tak. Fanów wielkich oczu Czarodziejek, namawiać nie będę. Film potrafi zaskoczyć okrucieństwem i zawołanym sadyzmem. Uroda twórców Chronosa również odbiega poważnie od kanonów piękna. Na widok niejednego z nich Frankenstein dostałby zawału.

Oprawa filmu, przyznać trzeba, jest staranna. Zawsze przypomina się widzowi co już widział, a na końcu odcinka - co zobaczy w kontynuacji. Ponadto ciekawostką jest tzw. Baza Danych Chronosa na końcu każdego odcinka. Prezentuje ona, wszystkie zatrudnione w fabule stwory pod względem wymiarów, możliwości i uzbrojenia

Dużym problemem są (wstyd się przyznać) koszty. To w końcu 12 kaset. Na osłode każda kase'a posiada na wewnętrznej stronie okładki odcinek komiksowy. Hehehe... jakieś podsumowanie? Jak zwykle - obejrzyjcie, ocenicie sami. W końcu jest to anime, czy to co wszyscy bez względu na formę (?), kochamy

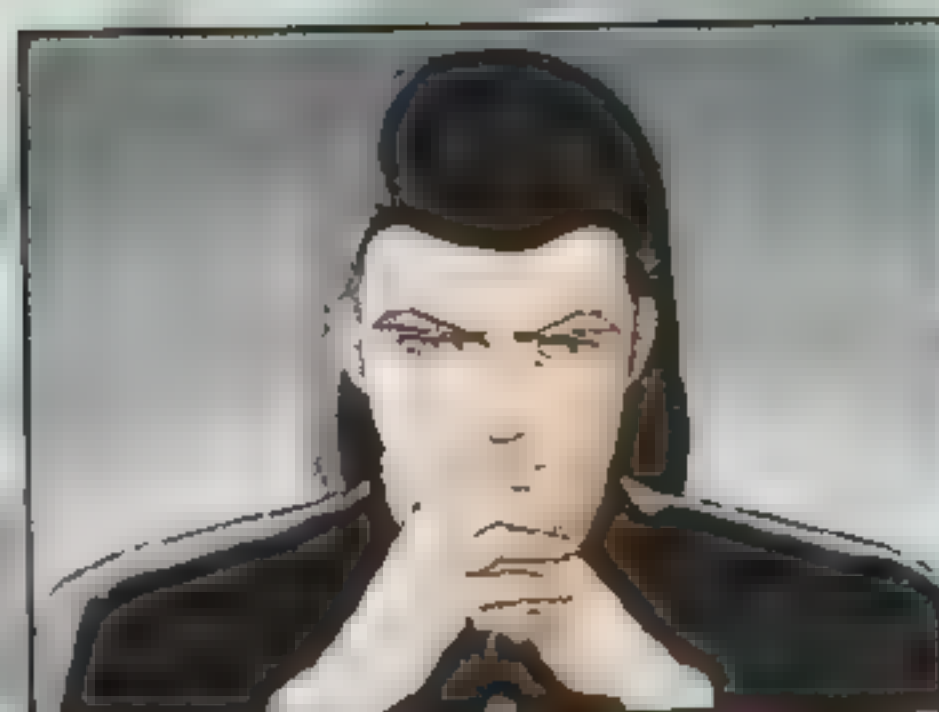
Darek Styra

Konsultacje specjalista od „The Guyver” Bartek Styra

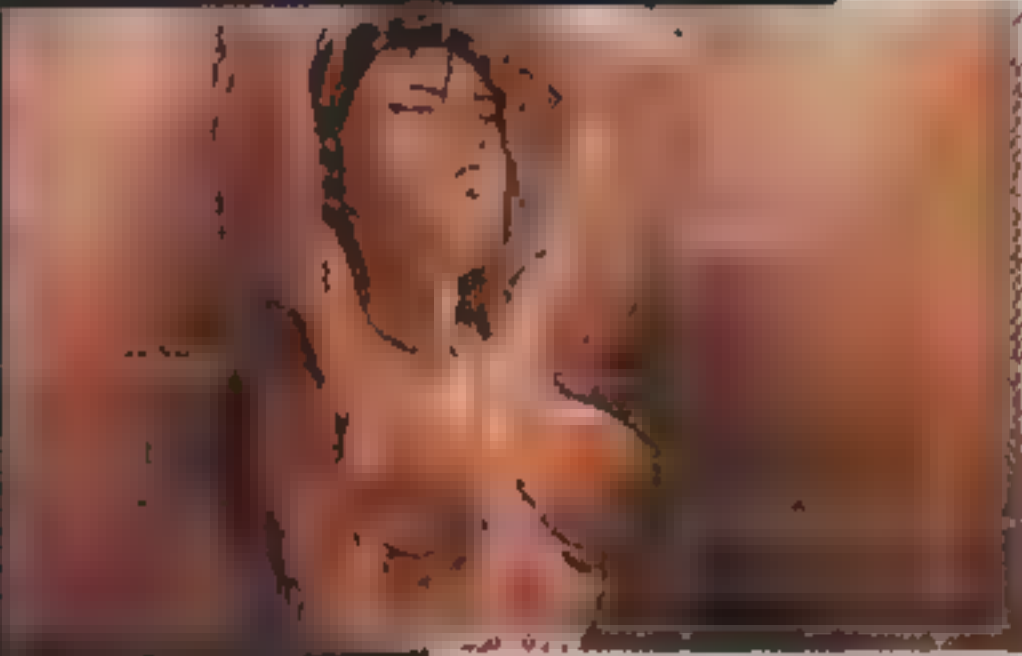
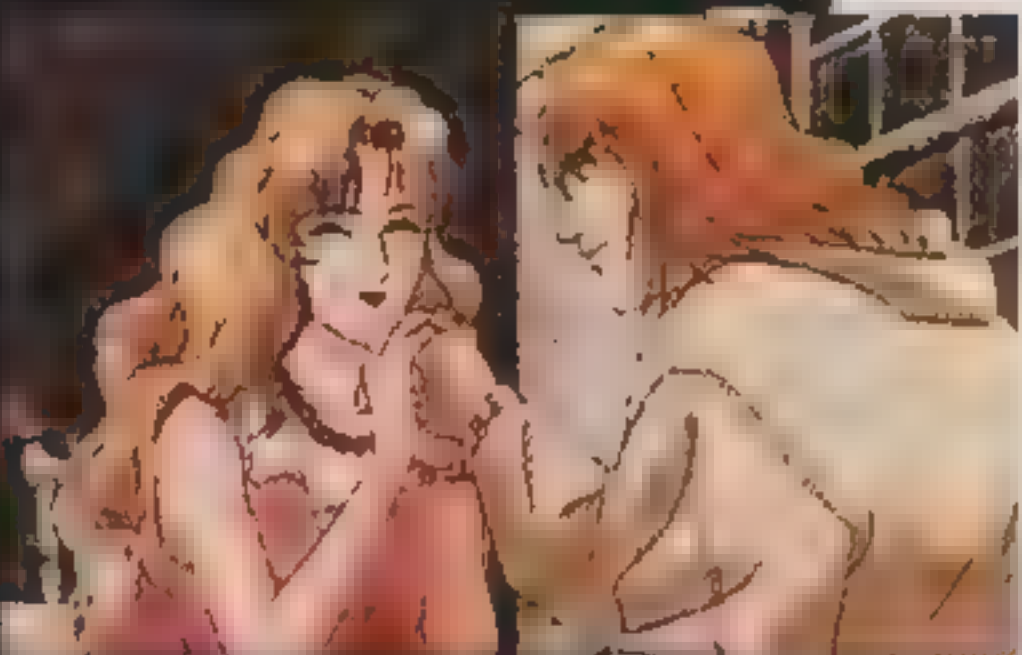


The Guyver - Bio Booster Armour

Scenariusz: Riku Sanjo
Charakter by: Yoshiki Takaya
Chara design: Hidetoshi Onier
Czas: 12 x 26-36 minut
Dozwolone: PG lub 13



STREET FIGHTER II



Noc. Droga gdzieś na pustkowiu. Ciemno-
ści na moment rozświeca a ty ko błyskaw-
ce szalejącej burzy. Czas Apokalipsy!

Pośród wichury naprzeciw
siebie stoją dwaj śmierci-
wrogowie - RYU i SAGAT

W tym pojedynku nie może być
remisu, tu każdy chce krwi prze-
ciwnika. Ogromny wysiłek napę-
tych do maksimum mięśni i
naciąganych ścięgien, lata ciężkich
treningów, nienawiść, zemsta - to
wszystko skumulowało się tej
jednej nocy. Nadszedł Dzień
Sądu Ostatecznego! Cios za
cios, krew za krew! Wszystko

kończy Shoryu Ken w wykonaniu Ryu, dzięki
czemu Sagat dorobił się potężnej blizny na klatce
piersiowej. Z krzykiem Sagat rzucił się ostatni raz
do ataku. Tymczasem stojący w ciemnościach Ryu
- w potarganym kimonie i z rozwianymi włosami
zaczyna koncentrować energię na jedno, nieludz-
ko silne uderzenie: Hado Ken. Wokół Japończyka
zaczynają szaleć błyskawice, a oszalały Sagat be-
gnie wprost na niego. Scena przedłuża się w nie-
skończoność. Emocje sięgają szczytu i... na ekran
wędzają napisy: „Street Fighter II: The Movie”
I w ten to sposób reżyser ma już widzów w garść
 („Już jesteś moją!”), przykutych niewolniczo przez
sto minut do swoich ciepłych foteli. Bohaterowie
powracają w glori i chwale

I CO DALEJ?

Londyn. Big Ben już odegrał swoją melodię. Un-
cle Ben sprzedał trochę ryżu, a Albert Sellers za-
kończył swoją konferencję poprowadzoną pod
szczytnym hasłem - „Społeczeństwo wolne od
narkotyków. Uchrońmy nasze dzieci przed narko-
mami”. Tłum dziennikarzy, paparazzich i gapiów
tłoczył się koło limuzyny, kiedy nagle z tłumu wy-
skoczyła kobieca postać. Dwa szybkie kopnięcia
powaliły zaskoczonych ochroniarzy Sellersa, któ-
ry z ukłóconym - jednym profesjonalnym chwyt-
tem - karkiem padł na londyński bruk.

Zawodową morderczynią okazała się Cammy
White, agent specjalny M.6 (brytyjski wywiad).
Cammy, która utraciła pamięć trzy lata temu w wy-
niku „prania mózgu”, była marionetką kierowaną
ręką tajemniczego generała Bisona, przywódcy
organizacji przestępczej Shadowlaw, uważające-
go się za największego wojownika na świecie. Jest
on dyktatorem-megalomanem, który postanowił
zrealizować swój chory plan podbicia całego św-
ta, a środkiem do jego realizacji ma być kontrola
nad najlepszymi wojownikami - street fighterami.
Podwładnymi i bezpośrednimi wykonawcami jego
woli są: Balrog - były mistrz wagi ciężkiej w bok-
sie, Sagat - zwany „Królem Street Fighterów” i ta-
landzki bohater narodowy, oraz Vega - matador
i champion stylu Ninjitsu. To właśnie oni stanowią
kręgosłup Shadowlaw

W tym samym czasie w Londynie powstał ściśle
tajny projekt związany ze sprawą zamachu na
Sellersa, pod nazwą „Operacja zniszczenia Sha-

dowlaw”. Odpowiedzialną za powodzenie całej
akcji jest młoda Azjatica - Chun Li, która stara się
przeciwdziałać i wyprzedzać posunięcia generała
Bisona. Tym razem Shadowlaw ma zostać znisz-
czone na zawsze. Niestety w pojedynkę trudno jest
działać cokolwiek i Chun Li stara się pozyskać
sojuszników, takich jak kapitan Guile - as sił lotni-
czych US Air Force. Generał Bison jest bezpośred-
nio odpowiedzialny za śmierć jego przyjaciela -
Charliego (ale nie jest to Blanka, jak w wersji z Van
Dammem). W pierwszej chwili Guile jednak od-
mawia Chun Li, gdyż uważa, że „tyłek Bisona na-
leży wyłącznie do niego” i nienawiść Guile'a do
Bisona jest sprawą honorową, bez angażowania
się w układy czy śledztwa

Akcja przenosi się teraz do tajnej bazy Shadow-
law, gdzie pojawia się generał Bison ze swą. Przy-
lot Bisona nie był rzeczą przypadkową. Otóż jego
inżynierowie skończyli, właśnie prace nad najnow-
szym modelem cyborga, który pomoże Bisonowi
zrealizować jego plany. Szalony generał usilnie po-
szukuje jednego wojownika na świecie, który -
jego zdaniem - jest w stanie przeciwstawić się
dominacji Bisona. Tym człowiekiem jest młody Ja-
pończyk - Ryu. Po całym świecie mają zostać roze-
słane cyborgi, aby wysledzić Ryu i „jeśli za dzie-
ła potrzebna, to wysłane zostaną nawet głęboko
w Himalaje”

WIATR PRZEMIAN.

Amerykańscy producenci nie lubią dwuznacznych
sytuacji i z kłopotliwego tytułu gry Capcomu „Stre-
et Fighter 2” wybrnęli w typowy dla siebie spo-
sób. Po prostu film z Van Dammem nazwali w 1994
roku „Street Fighter: The Ultimate Battle”, w do-
mysle z jedynką. Tymczasem parę miesięcy póź-
niej spadł im na głowy jeszcze większy kłopot.
Pojawił się japoński film o tytule sugerującym jakąś
kontynuację (dla widzów, którzy wcale nie mają
obowiazku czytać prasy branżowej, mogłoby to
oznaczać kontynuację filmu z Van Dammem) -
„Street Fighter II: The Movie”. Pal ich numerem



ale chodziło o ten rzeczownik „movie”, który do-
tychczas był zarezerwowany w USA wyłącznie dla
filmów kinowych z cyklu „live” (obsada żywych
aktorów). No więc na ekrany amerykańskich kin
wszedł film po tytule „Street Fighter II: The Ani-
mated Movie” i po kłopotach. Widzowie już nie udla-
wają się popcornem

W ŚWIECIE CISZY.

Zacznijmy od tego, że soundtrack do „Street F-
ghter II: The Movie” występuje w dwóch wersjach.
Obie są od siebie zupełnie różne. W dużym uprosz-
czeniu można powiedzieć, że wersja japońska
posiada muzykę utrzymaną w stylu orkiestrowym
(zarówno japońska wersja kinowa, jak i sprzeda-
wana na kasetach video w Kraju Kwitnącej Wiśni),
ale o tym więcej przy okazji jej omawiania. Ame-
rykańce natomiast, aby maksymalnie ubarwić film,
wykupili prawa autorskie (przy pomocy firmy Sony)
do kilku naprawdę kopiających utworów takich gi-
gantów jak Alice in Chains, Korn czy Silverchair.
Podkład „amerykański” jest bardzo dobrze dobra-
ny: na przykład, kiedy akcja filmu przenosi się do
Seattle, kamera powoli zbliża się na autostradzie
do pędzącego czerwonego Porsche a należące-
go do Kena, a w tle leci ostry kawałek „Them Bo-

nes” właśnie Alice in Chains. Mocne, surowe gita-
rowe riffy, które były w roku 1994 na fali wznoszą-
cej wraz z sukcesem odmiany (?) rocka zwanego
grungem (np. Nirvana), dobrze przysłużyły się tak
dynamicznemu filmowi. Na szczęście wszystkie
kawałki muzyczne nie są tu ściszone, sączące się
delikatnie w tło, a e stanowią niemal część wyda-
rzeń rozgrywających się na drugim planie. Film
trzeba koniecznie oglądać będąc podłączonym do
dobrego sprzętu nagłaśniającego - minimum ste-
reo na, lepiej Dolby Surround. Inaczej straci się
jakiś tam procent przyjemności w czasie seansu.
To zupełnie tak, jak oglądnięcie „Mortal Kombat”
w kinie, gdzie basy stawiały wszystkie włosy na
sztorc. Tak już zupełnie na marginesie, to spory
udział w tworzeniu dźwięków do „SF II: The Mo-
vie” ma KMFD, czyli dokładnie ta sama ekipa,
która była odpowiedzialna za soundtrack do „Mor-
tal Kombat”. Chyba nie trzeba lepszej rekomen-
dacji? Jeśli zaś chodzi o opinię samego reżysera
Gisaburo Sugii, który później oglądał wersję
amerykańską, to pochwalił on ekipę Wujka Sama
za „błyskotliwe użycie muzyki” - ot, co

CZAS TO (OGROMNE) PIENIĄDZE.

Jeden z wrocławskich właścicieli wypożyczalni
kaset video opowiedział naszemu redakcyjnemu
koledze historię o tyle zaskakującą, co bardzo
typową dla Polaków. Pewnego pięknego dnia, kie-
dy jeszcze na półkach można było znaleźć lega-
ne-nielegalne kopie różnych filmów (co wcale nie
oznacza, że teraz ich nie można znaleźć), wypo-
życzył raz kasety z „Dominion Tank Police” pew-
nej paniusi, która szukała czegoś dla swojej
pociechy (czego wcale nie powiedziała, sądząc
zapewne, że ów pan jest telepatą). Po jakichś
dwóch godzinach owa dama zmateriałizowała się
z powrotem u nieszczęsnego właściciela i urzą-
dziła mu karczemną awanturę, że jak można wy-
pożyczać dla dzieci „takie!” kreskówki. No i kogo
obchodził napis na opakowaniu, że film jest mini-
mum od 15 lat. Wszak wszystko co rysunkowe
jest robione tylko dla dzieci - jak mniemala nasza
szacunowa pan

Aby prewencyjnie zapobiec takim ekscesom, ame-
rykańscy producenci - oprócz zmiany tytułu i pod-
mianki muzyki - wypuścili na rynek trzy wersje tego
samego filmu. Różnią się one głównie czasem
trwania i zawartością. No więc, jest wersja „PG-
13”, czyli dla małoletnich - zupełnie pozbawiona
brutalnych sekwencji, wulgaryzmów i scen prysz-
nicowych z udziałem Chun Li. W końcu trzynasto-
latkowie mają tak dużo problemów ze swoimi
hormonami, więc po co im kolejna, nadprogramo-
wa burza? Wersja „PD-13” ma 93 minuty (to dla
zainteresowanych). W sprzedaży jest też wersja
„Unrated” czyli już dla leciutko starszych. Ma ona
trzy minuty (radochy) więcej, czyli 96 minut. Nie
ludźcie się jednak - w tej wersji też nie zobaczycie
Chun Li nago! BUUUuu! Dla fanów słodziutkiej
Chinki przeznaczona jest za to ostatnia (amery-
kańska) wersja - „15”, która trwa 102 minuty. Nie
będę ściemniał i powiem, że nie warto kupować
niczego, co trwa poniżej stu minut i to nie tylko ze
względu na Chun Li.

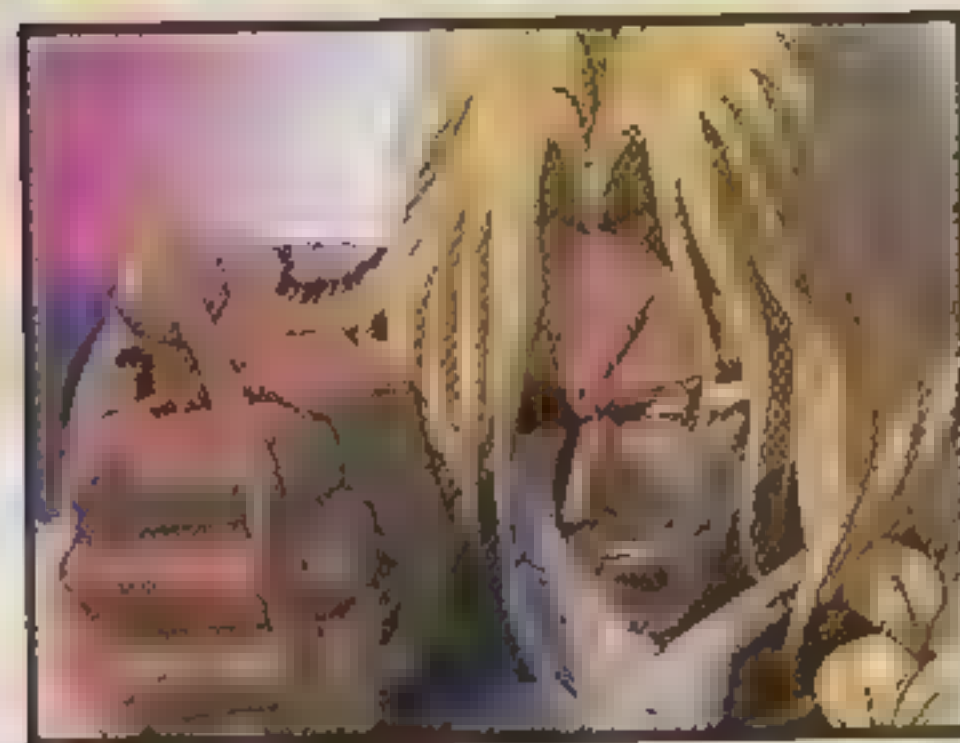
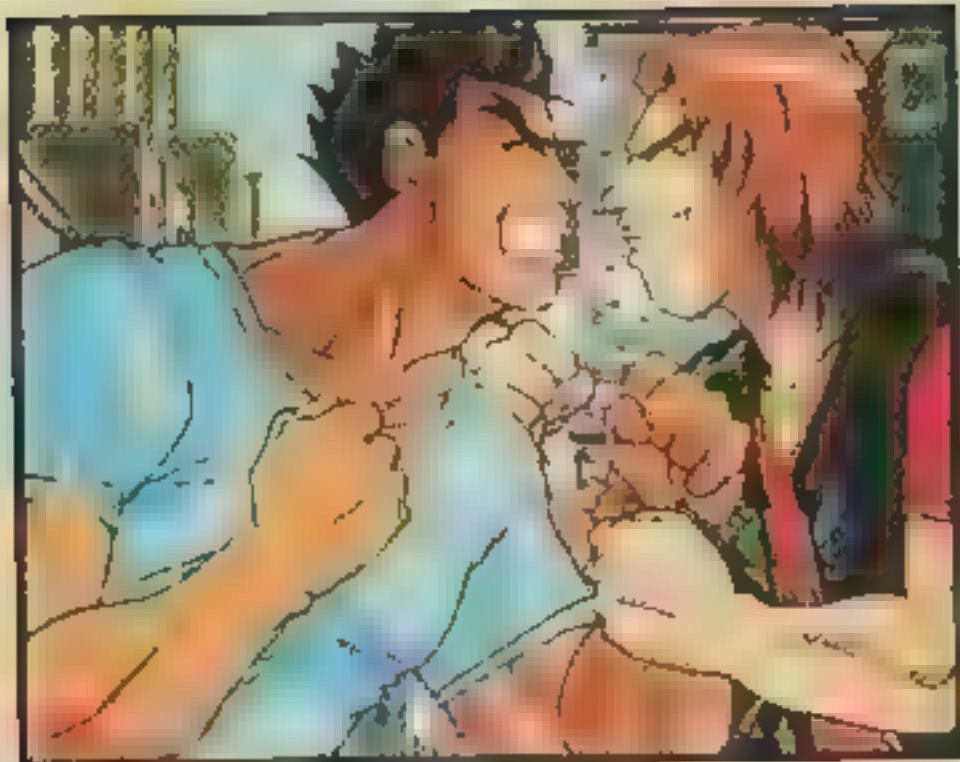
I jeszcze niespodzianka. Jest jeszcze najpełniej-
sza - czwarta - wersja, ale tylko z importu. Według
oficjalnego przewodnika po animacji japońskiej,
ma ona 117 minut i właśnie tam można rozkoszo-
wać się pełną wizją Pana Gisaburo Sugii. Ale o tym
- następnym razem, kiedy ją zobaczę na własne
oczy

AND THE WINNER IS...

„Street Fighter II: The Movie” to nie kreskóweczka
na sobotni poranek, przy płatkach kukurydzianych
i maśle orzechowym. To prawdziwe męskie kino,
które zahipnotyzuje również siedzące obok kobie-
ty. Ten film należy oglądać TYLKO w ciemnościach,
przy wzmacniaczu dźwięku podkręconym na mak-
sa. Zapomnij o sąsiadach, marudzących rodzi-
cach, nadchodzących klasówkach, kolokwiach
czy sesji egzaminacyjnej. Zapomnij o głodnym
psie, którego miałeś wyprowadzić na podwórko,
zapomnij o starych babach perorujących w tram-
wajach o polityce zepsutej młodzieży, zapomnij
o wszelkich obowiązkach. Od dziś: Wino, Kobiety
„Street Fighter II: The Movie” (i to niekoniecznie
w tej kolejności)!

Mr Gato





godzin później dowodem słomianej kłuski Ryu jest jego opuchnięta facjata, która dziwnym zbiegiem okoliczności zaczęła przypominać twarz konstytucyjnej głowy państwa polskiego po zakończeniu kampanii wyborczej 1995 (po co było pchać głowę do pasiek?) W czasie kiedy Ryu usiłował wykurować się, Ken wściekle trenował w swojej wiernej replikacji dołu ich wspólnego mistrza, które to zostały zbudowane na posiadłości jego ojca. Bond-młodzieniec poprzysiął sobie zetrzeć uśmiech z twarzy Mr AirForce'a, który sponiewierał jego przyjaciela. Postanawia się więc wybrać z wizytą do bazy amerykańskich sił lotniczych. Jeden telefon do przełożonych strażnika na wejściu (okazał się zbyt dużym służbistą) szybko otworzył bramę przed Kenem. Poszukiwana oficera zostały zakłócone widokiem pięknej blondynki - Dorothy. Ken próbował ją poderwać, zapraszając ją do najbardziej eleganckiego lokalu w okolicy - kantyny wojskowej. Jednak zdjęcie znanej twarzy, które ujrzał w gabloce w kantynie, otrzeźwiło go natychmiast. Odnalazł swojego wroga! To sierżant Guile, który przybył do bazy zaledwie parę miesięcy wstecz a już zdążył wygrać wszystkie okoliczne turnieje sztuk walki i zapracować na przydomek „Drewniana Głowa” (to ze względu na zdolność pochłaniania ogromnych ilości alkoholu, umiejętności dotychczas dostępnej tylko nacji ze wschodniej części Europy).

Ken wydawał się skoczony po ostatniej nocy (kiedy zdążył zaliczyć tylko dwa puby i skandal) Guile'a na pojedynek. Jednak doświadczenie zdobyte podczas walk na ulicy procentu, a w starciu Guile'a z Kenem. Staby tego dnia sierżant sypie najwzyczajniej w świecie Kenowi piaskiem po oczach, co skutecznie na moment paraliżuje wszelkie jego zdolności ruchowe. To jednak wystarczy w zupełności.

Po kilku godzinach Ken budzi się w swoim domu. Twarz ma opuchniętą (ile razy mam powtarzać, żeby nie pchać głowy do pasiek!), a ciało czołga. Na biurku leżą jednak kwiaty z listem podpisanym przez Dorothy (przynajmniej nie boli mu twarz na darmo). Ryu i Ken czują się zawiedzeni. Dotychczas wszelkie pojedynki kończył przecież zwycięsko. No tak, ale to były pojedynki w ringu, a nie na ulicy. Zawodników takich jak Guile może być bardzo dużo, trzeba tylko wiedzieć gdzie ich szukać. Ken dochodzi do wniosku, że nie pyta, czy ma być czy nie, tylko że najlepszą rzeczą będzie podróż po krajach całego świata. Stworzy to możliwość walki z zawodnikami preferującymi różne style i opanowania ulicznego sposobu walki. Koniec odcinka drugiego jest zarazem początkiem wielkiej podróży. Cel numer jeden: Hong Kong.

CZĘŚĆ TRZECIA: FORTECA DZIEWIĘCIU SMOKÓW

No i witamy w Hong Kongu (wtedy jeszcze niezależnej republice). Nasze duo było niema, pewnie że już niedługo przyjdzie nam się zmierzyć z najprawdziwszymi „street fighterami”, którzy zostali spłodzeni w tej części kontynentu (Ryu i Ken chyba naoglądali się zbyt dużo produkcji „made in Hong Kong”). Podróż do hotelu upłynęła im w zdecydowanie miłej atmosferze, jeśli nie liczyć mocno zdziwionego taksówkarza, że ktoś może się wybrać do Hong Kongu nie na zwiedzanie uroczych zakątków wyspy, a na spotkanie z paroma killerami w celu wyprostowania im nosów. Oczywiście, jak przystało na prawdziwego arystokratę Ken wynajął w luksusowym hotelu apartament prezydencki na 78 piętrze z basenem, salą gimnastyczną i łazienką z bidetem (grunt to przepisy BHP). Po kąpiel zamówił sobie prywatny helikopter i przewodnika, który miał oprowadzić, oblecąc (niepotrzebne skreślić) ich po wyspie.

Za oknami zapadł już zmrok, więc każdy Batman wie, że to najodpowiedniejsza pora aby szukać mocnych wrażeń na ulicy. Z holu na dole zadzwonił telefon, gdzie bardzo miły kobiecy głos oznajmił im, że jest on (oczywiście, nie głos) ich zamówionym przewodnikiem. Jak przystało na prawdziwych samców, Ken z Ryu założyli się o sto pompek, że ich przewodniczka okaże się kompletnym maszkaronem, dla której los okazał się wyjątkowo okrutny, obdarzając ją ślicznym, zmysłowym głosem (choć gwałtownie prawdy, można wtedy zrobić karierę w „sex telefonie”). No i naszym przewodnikiem okazuje się Chun Li - jak zawsze porywająco piękna... W chwili kiedy Ken zabawił naszą młodą damę opowieściami, Ryu musiał odbębnić swoją obowiązkową porcję sto pompek. Kiedy nadleciał helikopter na lądowisko na dachu, cała trójka niemal zgodnie (ale przy proteście pilota) stwierdziła, że ich cieniem jest Kowloon - wylegarnia wszekiego rodzaju mend i reżimieszków w Hong Kongu. Tam to właśnie znajduje się słynna Forteca Dziewięciu Smoków, gdzie zwyczajowo - co noc - odbywają się mordercze pojedynki na pieniądze w ringu. Swoim wyglądem Kowloon śmiało mogłoby konkurować z wizją Manhattanu w filmie Johna Carpentera - „Ucieczka z Nowego Yorku”. Trzysta dołców piechoty nie chodzi, więc bramkarz na wejściu do „Devil's Battle Cave” nie stanowił wiek jego problemu. Problemem mógł się okazać dopiero basior odpoczywający na ringu, który znudzony cieszył się przez chwilę z tytułu championa wieczoru. Zauważcie, że powiedziałem - przez chwilę. Rękawicę wszak podjął krewki Ryu, który już doszedł do siebie po ostatnim spotkaniu z Guilem. Minęły jakieś trzy sekundy i kolesia musiał wynieść drzwiami od zaplecza. No cóż - trudna szkoła, nauka nie wesoła. Ponieważ kolejnym championem stał się Ryu, od tego momentu to on już czekał na kolejnych rywali. Kiedy następni miejscowi championi lądowali bez przytomności, w szpitalu, mafiozi z Hong Kongu wnerwili się na dobre. Tak mawiali starzy górale z Zakopca: śmierć zamiast hanby. Sprawy honorowe trzeba załatwiać bez patrzenia na koszty całego przedsięwzięcia - przeciw Ryu, Kenowi i Chun Li miejscowy Don Padre wystawia całe zastępy killerów. Czy nasi bohaterowie będą z życiem? Odpowiedź w czwartym odcinku.

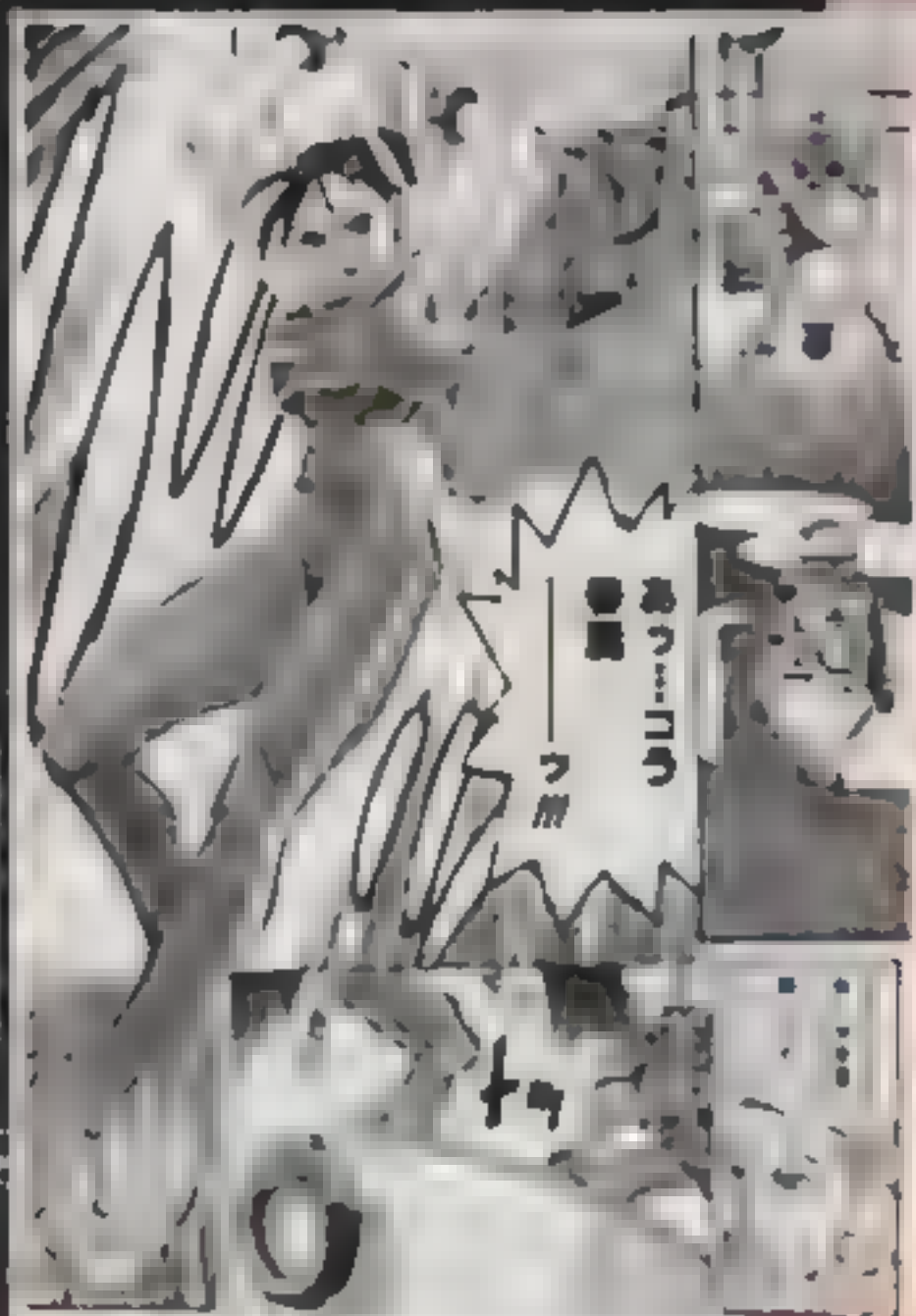
PODSUMOWANIE.

Ponieważ mam już mało miejsca, to bez zbędne go ściemniając powiem, że „Street Fighter II Victory” to absolutna rewelacja. Oglądam ją z takimi wypiekami na twarzy, jak kolejne odcinki „Evan-gelion”. Wiem jednak, że większość z Was nigdy nie będzie miała szansy oglądać tej serii, gdyż żaden dystrybutor nie będzie się chciał wpa-kować w taką ilość kaset - dokładnie dziesięć (po trzy odcinki na taśmie). Mam nadzieję, że chociaż część fanów zadowolili w miarę dokładny opis kolejnych odcinków „SF II V” w następnych numerach „Kawaii”. Ta seria zżera wszystkie filmy walki na śniadanie (może poza „Wejściem Smoka”). Jeżeli macie choć trochę wolnej gotówki, to możecie walić w ciemno. Dla mnie „Street Fighter II Victory” i „Evangelion” to królowie sezonu 1997. Sayonara!

Mr Gato



Produkcja: (c) 1994 Capcom/Group
 Tac - Yomiuri Telecasting Corp. - Amuse
 Dystrybucja: Dynamic Visions
 Reżyseria: Gisaburo Sugii
 Scenariusz: Gisaburo Sugii
 Chara design: Akira Kano
 Część: 1, 2, 3
 Czas: każda część 25 minut
 Dozwolone: bez ograniczeń



DZIESIĘĆ, TRZY, DWA, JEDEN... ZERO! Kenichi Wa Panie i Panowie (oraz Wy drodzy Otaku). Tylko dzisiaj i ty ko tutaj, wielki dziesięci-rundowy pojedynek największych wojowników i mistrzów sztuk walki jakich spłodziła Ziemia. To pojedynek „street fighterów” w mandze autorstwa Masahiko Nakahiry. Manga „Street Fighter Zero” jest uzupełnieniem historii rozgrywanej się jeszcze przed erą nieśmiertelnego „Street Fightera II”. Ukazała się ona w Japonii w tym samym czasie, co zaadaptowana na domowe konsole video Playstation i Saturn gra z arcade machine o tym samym tytule (o której możecie przeczytać w tym samym numerze „Kawaii”). Spotkamy więc w niej wyłącznie bohaterów występujących w tej grze, a część znanych i lubianych (bądź znanych i nie lubianych) postaci została tu perfidnie pominięta. W pierwszym tomie czytelnicy ujrzą więc gęby: Ryu i Kena (podejrzewam, że wraz z ich zniknięciem, temat „Street Fightera” rozplynie się po prostu w niebycie), Birdie, Chun Li, Rose, Nash (czyli amerykański Charlie z gry), oraz jeszcze zdawkowo: Adon, Gohki i Sodom. Część graczy przypomina sobie pewnie, że występował jeszcze w SF Zero (bądź Alpha dla Europejczyków i Amerykanów) Sagat i Vega (general Bison). A i owszem, w mandze również się pojawiają. Sagat w koszmarach dręczących młodego Ryu, a Vega pojawi się już w tomie drugim, którego jeszcze nie posiadam.

RUNDA PIERWSZA:

Noć w Hong Kongu. Nabrzeże portowe. Pośród majaczących w oddali światel wszędobylskich „drapaczy chmur” i ciemności spowijających dok w porcie, wyłonił się mały, rybacki kuter. Kuter, jak kuter - nic specjalnego. Specjalna była tylko jego zawartość - worki wypełnione kokainą, transportowane przez grupę uzbrojonych po zęby ludzi. Wśród nich, na dziobie siedział znudzony i drzemiący młody Japończyk ubrany w białe kimono i rękawice. Odpowiadający za powodzenie całej akcji gościek, noszący cały czas przeciwsłoneczne okulary, które były jedynie utrudniającą widoczność ozdobą w ciemnościach, nie wytrzymał: „RYU! Wstawaj!”. No tak... dziwne i niezbadane są fasy ludzi. Ryu, który był wychowywany przez swego mistrza Goukena według najsurowszych reguł oraz zasad zen, nigdy nie przypuszczał, że pewnego dnia znajdzie się w takiej sytuacji - jako ochroniarz transportu narkotyków. Oprócz niego, na pokładzie znajdował się jeszcze Birdie - ogromny murzyn, dumny właściciel fryzury zwanej „broke-zeem” i bokobrodów kojarzących się z Cesarzem Franciszkiem Józefem. Z wściekle wkurzającą regularnością - mniej więcej co pięć minut - sięgał do kieszeni po swój grzebyczek stylizowany na nóż sprężynowy, który był niemal niezauważalny w ogromnych dłoniach Birdiego (bardziej na miejscu było by ich nazywanie „bochenkami chleba”).

Tak więc najspokojniej zbliżali się, przy akompaniamencie cichego buczenia niebyt dobrze wyregulowanego silnika kutra, do luksusowego jachtu stojącego na redzie. Coś tu jednak nie grało. Było zbyt spokojnie, co raczył nawet zauważyć niespecjalnie bystry Birdie (choć i tak nikt nie płacił mu za myślenie). Charakterystyczny trzask włączanych reflektorów i oślepiający ich blask, zmieszał się z hałasem startującego helikoptera ukrytego za rufą jachtu. To była policyjna pułapka! Zostali wystawieni! „Tu ICPO! Poddajcie się!” - rozległ się głos zniekształcony przez megafon. (ICPO - Organizacja Przeciw Narkotikom i Mafii.) Na pokładzie jachtu stał cały oddział szturmowej policji z wycelowaną w ich kierunku bronią automatyczną. Nie było szans uciekać, gdyż przy tej sile ognia, w ciągu pół minuty ich kuter stał by się jedynie durszlakiem do cedzenia o dużych gabarytach. Z helikoptera na pokład przemytników zeskokczyła młoda dziewczyna o niewątpliwie azjatyckiej urodzie, ubrana w obcisły dres. Witamy Chun Li - pracownicę ICPO! Widząc jednak tak wątpliwego przeciwnika, ów gościek w okularach przeciwsłonecznych ruszył raźnie do

przodu („Dajcie mi agraftę! Żywcem mnie nie wezmą!”). W końcu, jaki prawdziwy samiec mógłby się bać kobiety, prawda? Świsł przecinanego powietrza, trzask pękającej przegrody nosowej i za moment nasz krewki młodzieniec leżał na pokładzie z zakrwawioną gębą i stuczonymi okularami przeciwsłonecznymi. Na pomoc ko edze skoczył więc Birdie. Oblizany przez niego łańcuch (czy pamiętacie ten gest Birdiego z gry video?) miał stać się niezaprzeczalnym atutem w pojedynku z Chun Li. Seria szybkich kopnięć na twarz podzialała jednak jak straszak na zwalistego murzyna. Postanowił trzymać się na dystans i wreszcie spożytkować swoją metalową broń. Łańcuch owinał się wokół szyi Chun Li i chwilę później Birdie grzmotnął jej ciałem o pokład. Przyglądający się dotąd spokojnie z boku Ryu, dostrzegł kątem oka błysk lunety na pokładzie luksusowego jachtu. To snajper celował w kierunku Birdiego. Szybki skok w kierunku przyjaciela spóźniony był jednak o kilka ułamków sekundy. Na linii strzału znalazł się właśnie Japończyk, który w ten sposób uratował Birdiego. Z przestrelonej dwoma pociskami piersi popłynęła krew „RYU! RYU!” - krzyki wzywające pomocy słyszał jednak jak przez mgłę. Chwilę później stracił przytomność w ramionach przyjaciela.

RUNDA DRUGA:

Ryu osunął się na pokład. Cały pokład zboczony był jego krwią, a kule, które rozwały mu pierś, wałowały się po pokładzie - postrzał przeszedł na wylot. Dźwięk wyjących syren policyjnych i stale kołującego helikoptera nad kutrem nieustannie przeszywał powietrze. Ryu leżał zgłębiony w pół, mając coś po odzyskaniu na moment przytomności. Nagłe wyładowanie energii, która eksplodowała z ciała młodzieńca, odrzuciło wszystkich na boki. Kolejne wydarzenia rozgrywają się już w umyśle oszałamionego z bólu Ryu.

To było jak odskocznia od realnego świata, przejście na drugą stronę lustra. Ogromna sala. Hej... przecież to dojo mistrza Goukena! Naprzeciw niego, Ryu widzi samego siebie młodszeo o parę lat i swojego przyjaciela - Kena Mastersa. Słyszy też stłumiony echem głos mistrza Goukena.

- „To jest właśnie stara technika walki - ANSATSU-KEN-DE-ATTA! Jest ona śmiertelną bronią. Liczba osób, które zostały zabite przy jej użyciu, równa się liczbie osób jednego kraju!”

- „Co to za technika, mistrzu? Jest super!” - usłyszał głos Kena.

- „Ta technika pozwala na szybkie masakrowanie wielu osób. Została stworzona przez starego mistrza - GOTETSU! Ta technika to umiejętność połączenie w sobie ciała i ducha. To wyższy stopień rozwoju duchowego. Ale musicie pamiętać, że równocześnie łączy ona w sobie odpowiedzialność za dusze ofiar!”

Ryu ujrzał jeszcze mistrza Goukena i siebie z Kenem, w chwili kiedy próbowali oczyścić swój umysł. Jest to symbolizowane dużym, japońskim piktogramem ZERO! Tutaj trzeba wyjaśnić, że ZERO w religii ZEN oznacza oczyszczenie umysłu ze złych myśli, w celu osiągnięcia spokoju, ZERO to stan ducha!

Ryu nawiedziła jeszcze jedna wizja. Z mroku ujrzał wyłaniającą się tajemniczą postać Gohki ego, na którego kimono widoczny był znak kanji oznaczający NIEBO, czyli symbol ideału, który człowiek pragnie osiągnąć. GOHKI TO DIABŁE!

Wizja znikła. Ryu w błyskach wyładowań energii znajdującej ujście na zewnątrz, zawisł lewitując w powietrzu niczym hinduscy jogini. RYU ZOSTAŁ OPANOWANY PRZEZ DIABŁA!

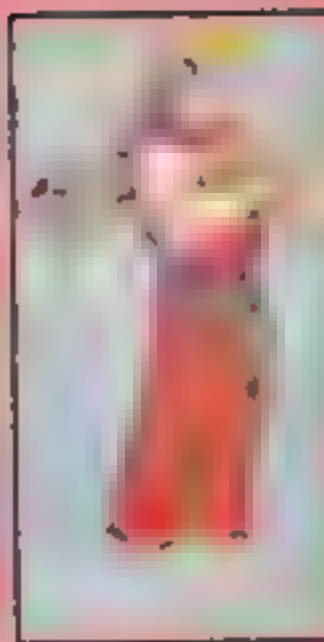
Zaczyna się rewelacyjnie, nieprawdaz? A jestem dopiero na 28 stronie tej niesamowitej opowieści. Cały pierwszy tom mangi ma 168 stron, więc przed nami jeszcze kawał drogi! Manga „Street Fighter Zero” to absolutna rewelacja graficzna. Komiks jest po prostu śliczniutki i miły swoim wykonaniem bodaj sześciotomowe (a e mogę się mylić) wydanie „Street Fightera II”, które w Europie na dodatkach ukazał się w wersji kolorowej, co było posunięciem mało fortunnym (eufemizm z mojej strony). Dla każdego fana SF powinna to być lektura obowiązkowa, a reszta powinna ją mieć ze względu na rewelacyjne rysunki (rysunki Kenichi Sonody przy mandze Masahiko Nakahiry to nie ma! amatorszczyzna - pod względem precyzji ich wykonania!). Ta manga, to komiks najlepiej oddający dynamikę, jaki dane mi było ujrzeć kiedykolwiek na oczy. DZIEWIĘĆ, OSIEM, SIĘDEM, SZESZĆ, PIĘĆ, CZTERY, TRZY, DWA, JEDEN... ZERO! KNOCKOUT!

P „Street Fighter” rozpoczęła się właśnie od gier video. Pod koniec lat 80. japońska korporacja Capcom wypuściła na rynek mordobicie pod takim właśnie tytułem. Część pierwsza prezentowała się nader skromnie, parę ciosów na krzyż, tylko dwie postacie, którym można było grać. Ryu albo Ken (no właśnie; liczy się jakość, a nie ilość) oraz jak zawsze tony mięsna do obicia, między innymi Sagat. Po dzień dzisiejszy ukazało się masę kolejnych części, których nawet nie mam zamiaru wymieniać (wszak nie ma ludzi omylnych, a zawsze się znajdzie ktoś, kto wyszuka jakiegoś kłona z 16 bitowej konsolki z placu, gdzie SF II nosi podtytuł „hyper, ultra jakistam numer 1”, a w sumie chodzi o tą samą grę). Na dzień dzisiejszy, o ile mi wiadomo, cykl ten kończy się na grze „Street Fighter II” oraz jej rozszerzeniu „SF II: Second Impact”. Obie występują na razie tylko na automatach.

Tutaj chciałbym się jednak skupić przede wszystkim na moim zdaniem, najlepszych konwersjach SF dostępnych na domowe konsole: cyklu Street Fighter Zero. Żeby nie było nieporozumień na dzień dobry, spieszę z wyjaśnieniami, że jest to tytuł japoński, który w USA przemianowany został na SF Alpha, oraz jak zawsze podmienione zostały imiona bohaterów (w Japonii generał Bison nazywa się po prostu Vega, a Charlie to nikt inny tylko japoński Nash). To chyba wszystkie istotne zmiany a przynajmniej te o których mi wiadomo, gdyż w domu posiadam tylko wersję japońską.

Całość rozpoczyna się jak końcówka pierwszego tomu mangi. Masahiko Nakahira o tym samym tytule, ładnie wykonane intro przedstawia Ryu i Kena szykujących się do walki na plaży. W „Street Fighter Zero” pojawia się galea a 10 postaci, plus dwie ukryte. Jak zawsze nie mogło zabraknąć dwóch przyjaciół: Ryu i Kena walczących stylem Shotokan Karate. Chłopaki są wyraźnie młodszy niż w SF II, ale to ze względu na chronologię wydarzeń, w których została umiejscowiona gra. Kolejni to Chun Li (YES!) - właścicielka wyjątkowo zgrabnych szybkich nóg, Nash - wojskowy żigolo z fryzurą stylizowaną na Elvisa-króla (w wersji poza-japońskiej - Charlie), Japończyk - Guy, Birdie - kumpel Ryu, a zarazem duży mięśniak, który do układania swojej punkowej czupryny używa grzebyczka wykonanego na wzór noża sprężynowego. Całość uzupełniają: Sodom, Adon - byli uczeń Sagata, Rose, oraz wywołany już do tablicy - Sagat. Ukryta dwójka to generał Vega, oraz Gouken.

Tak jak Sega wprowadziła zasadę „trójpalcusku” (bioda-pięść-noga), tak Capcom już od dawna konsekwentnie promuje swoje własne rozwiązanie: słaba-szybka pięść; średnio-szybka pięść; wolna-najsilniejsza pięść. Analogicznie przedstawia się sytuacja z nogami. Nie używa się tu kombinacji przycisków jak u Segi. Chociaż nie... jest tutaj jedna raz używana kombinacja: podczas pojedynku możemy wykonać jakiś charakterystyczny gest dla danej postaci w stosunku do przeciwnika (aż tylko jeden raz), np. Ignorując konkurenta, Ryu poprawia sobie podczas walki rękawicę. Ciosy specjalne, takie jak np. Hado Ken, wyzwalają się poprzez wykonywanie tzw. półokręgów przyciskami, kierunkowymi na joypadzie. Nie jest to rozwiązanie oryginalne, tylko powielenie i udoskonalenie już raz kiedyś stworzonego systemu. Gdzieś w połowie lat 80. niemal potamatem wachę od joysticka grającego na swoim C-64 („Gdzie się podziały tamte prywatki?”) w rewelacyjną jak na owe czasy grę: „Uchi Mata” (chyba jedyne mordobicie będące wariacją na temat judo, dosyć wierne zresztą). Ale wracając do Sf, za pomocą owych półokręgów odpala się też combosy, czyli kombinacje ciosów nie do zatrzymania. Można uzyskać nawet trzy stopniowe combo: u dołu ekranu jest pasek energii, który systematycznie rośnie w czasie pojedynku. Wszystkie w aże się wtedy z ilością przycisków, które wcisnęliśmy podczas uruchamiania combo. Mało jest w życiu w ekranych przyjemności, niż samemu wykonać szesnasto uderzeniowego Hado Kena grając Kenem - uśmiechu satysfakcji nie jest wam w stanie zatrzeć z twarzy nawet stara dewotka w framwaju marudząca coś o „dzisiejsze młodzieży”. Oprócz tego istnieje możliwość zabijania ciosów przeciwnika i zaskoczenia go skuteczną kontrą, czyli tzw. zero counter. Najlepsze zostawione jest jednak na sam koniec pojedynku: Super Combo. Stanowi to odpowiednik fatality z Mortal Kombat, z tym, że jest to wykonanie bezkrwawe. Jest to bodaj najbardziej mągowy element tej gry: odpalamy combo i kiedy przeciwnik jest już na wykończeniu ekran rozgaśnia się maksymalnie, zaś postacie zawisają w bezruchu na ułamek sekundy w powietrzu. Młodzi, Są



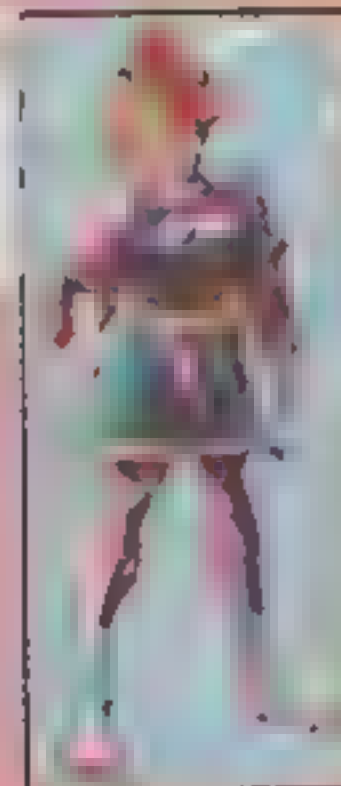
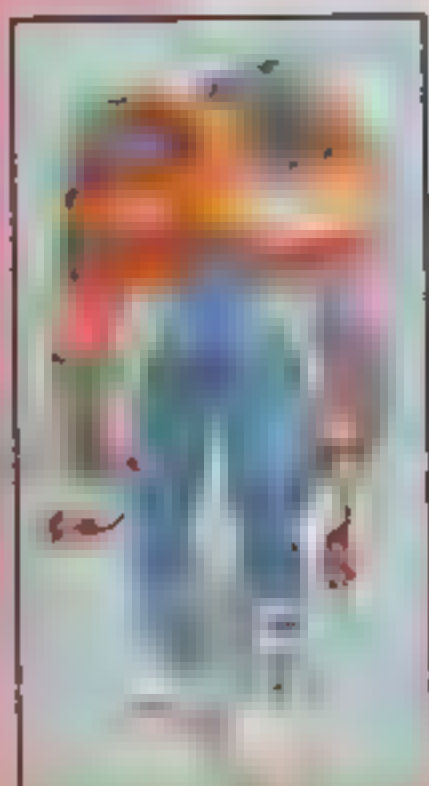
to najbardziej efektowne wykończenia jakie dotąd wymyślono w mordobicach, nawet MK się chowa.

Wszystkie swoje pojedynki bohaterowie rozgrywają w bardzo ładnie wykonanych sceneriach. Świadkiem Twojej porażki lub triumfalnego zwycięstwa jest Colosseum w Rzymie (czadź zupełnie jak pojedynki Bruce'a Lee z Chuckiem Norrisem w „Drożdze Smoka”), gdzie dookoła kręcą się całe chmary kotów. Łomot swojemu oponentowi możesz też sprawić na ulicach Nowego Orleanu, gdzie jak przystało na kolebkę jazzu zobaczysz w tle przegrywającego saksofonistę, bądź też na Wielkim Murze w Chinach. Spotkałem się za to z opiniami, że animacja jest wyjątkowo obskurna, ale mój opanie nie przeszkadza i jest zupełnie OK. Jak na gry dwuwymiarowe. Należy jednak koniecznie podkreślić rewelacyjny soundtrack dostarczany graczom razem z grą. Ponieważ jest zapisany w formacie Digital Audio, więc możecie go sobie spokojnie „odpalić” na każdym odtwarzaczu CD w dowolnej chwili. Ot, chociażby pisząc taki tekst. Zawsze dziwiłem się jak można parę motywów przerabac na tyle sposobów. Tak jak produkty Segi zawsze kulały w tę materię (nawet w „Fighter Megamix” niektóre kawałki śmierdzą nieswieżym już brzmieniem lat 80, co bynajmniej nie jest komplementem), tak Capcom dotąd nigdy mnie nie zawodził. Aranżacje paru numerów są wyjątkowo niepowtarzalne. Szczególnym sentymentem darzę te utwory muzyczne, które wykorzystują folkowe, orientalne motywy: japońskie, bądź chińskie. Dźwięk wyprodukowany na wzmacniacz jest podczas gry niemal obowiązkowy. Nie zdziw się kiedyś przypadkiem gdy zaczniesz nieświadomie nucić pod nosem, któryś z motywów Street Fighter Zero.

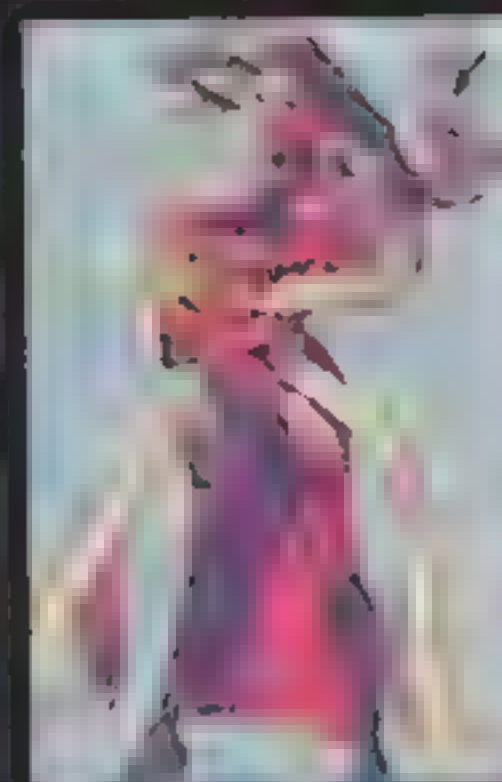
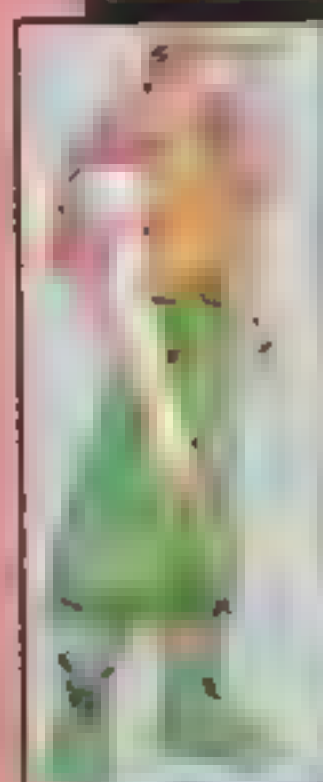
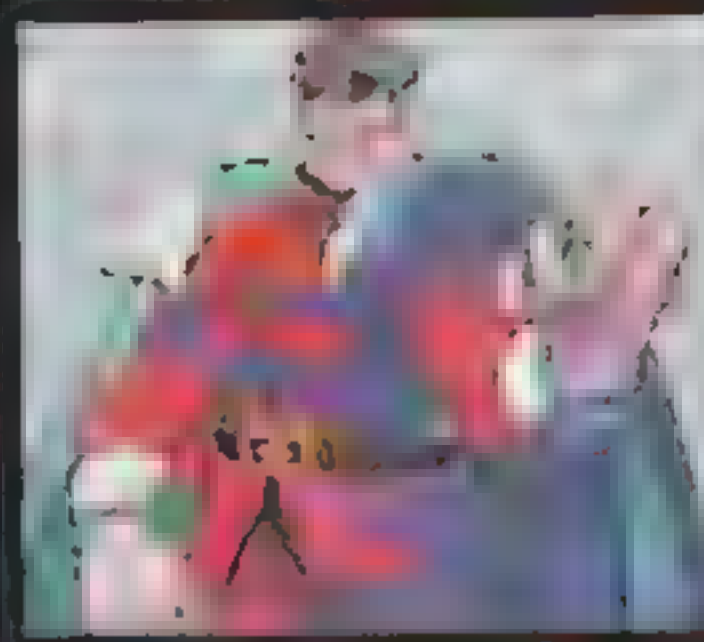
Właściwie dalszy komentarz do tej gry jest rzeczą zbyteczną, gdyż ci, którzy chcą w nią zagrać i tak ją już dawno kupili, a jaki jest koń każdy wie. Gra jest naprawdę świetna i powinna się ona znaleźć w zbiorach na półce każdego fana mordobic. Twierdzenie, że czasy gier 2D już dawno minęły, możemy spokojnie włożyć między bajki. Wszak wszystko zależy od przyjemności, jaką dostarcza nam zakupiony produkt. „Street Fighter Zero” może w tej kategorii śmiało stawiać w szranki z najlepszymi, takimi jak „Virtua Fighter”, „Tekken” czy „Soul Edge”. Reszta jest już indywidualną kwestią gustu.

Dodatkowym walorem tego produktu powinna jeszcze być cena. Powinna, ale w Polsce nie jest! W oficjalnych cennikach polskich dystrybutorów gra ta oferowana jest w cenie około 200 PLN, gdy tymczasem we wszystkich zachodnich sklepach (mam na myśli chociażby Hiszpanię i Francję) „SF Zero” w wersji japońskiej można kupić po około 50 złoczków (żadne głosów e, sam kupiłem ją w takiej cenie w największym paryskim sklepie z gramami). Niestety: dla marze dystrybucyjne i inne drobniaczki po drodze, podbijają i tak już wysokie ceny gier w Polsce. Teraz w związku z powyższym pytaniem, czemu w Polsce szerzy się piractwo komputerowe na tak masową skalę? Odpowiedz sobie sam. Mnie się nie chce strzepić języka.

Mr Gato



STREET FIGHTER



Dom pierwszy

Autor: Masahiko Nakahira

Wydawca: © 1996 Capcom / Masahiko Nakahira

Wersja: japońska

Ilość stron: 168 stron

Producent: © by Capcom 1995, 1996

Typ gry: mordobicie

Platforma: Sega Saturn, Playstation, SNES

リュウ

Received 6-21-1964

Wojciech Kozłowski. Właściwie to nie myślał o opuszczeniu Mikunai, aż do dnia kiedy to otrzymał list od swojego „starego” druha - Amerykanina Kena Mastersa: „Przejeżdżaj do Ameryk

Jest odważny, zarozumiały i często zadziera nosa. W wersji k nowej (Street Fighter II The Movie) jest niemal dokładnie odwrotnie - Ryu jest spokojny, wiecznie zamyślony i skupiony w sobie. Przez te parę lat życia stracił niemal w całości poczucie humoru i dzisiaj bardzo ciężko było by mu zapracować sobie na przydomek „duszy towarzystwa”. Jak każdy szanujący się bohater japoński, ma nieograniczony apetyt (mógłby dorabiać jako zewożnywak u rodziny Flinstonów). Wyróżnia się też wybitną nieśmiałością w stosunku do pici przeciwniej. W towarzystwie kobiet zachowuje się co najmniej niezręcznie (vide: trzeci odcinek „SF II Victory” i spotkanie z Chun Li).

Doświadczenia nabyte podczas podróży spowodowały, że Ryu nauczył się kontrolować swoje ciało i, co najważniejsze, skupiać się w sobie. Jest to szczególnie ważne dla koncentrowania mocy Hado (przytępnienie energii), którą później przeistacza w Hado Ken, czyli: rodzą ognistej kuli pozwalającej przeciwnika. Ryu posiada jednak energię Hado od urodzenia. Nie jest to w jego przypadku rzecz nabyta. Energia Hado (lub Hadou, w zależności od pisowni) to koncentracja w samym w sobie, w połączeniu z energią natury.

CHUN LI

Wzrost: 173 cm

Waga: (Nie chce zdradzić!)

Grupa krwi: A

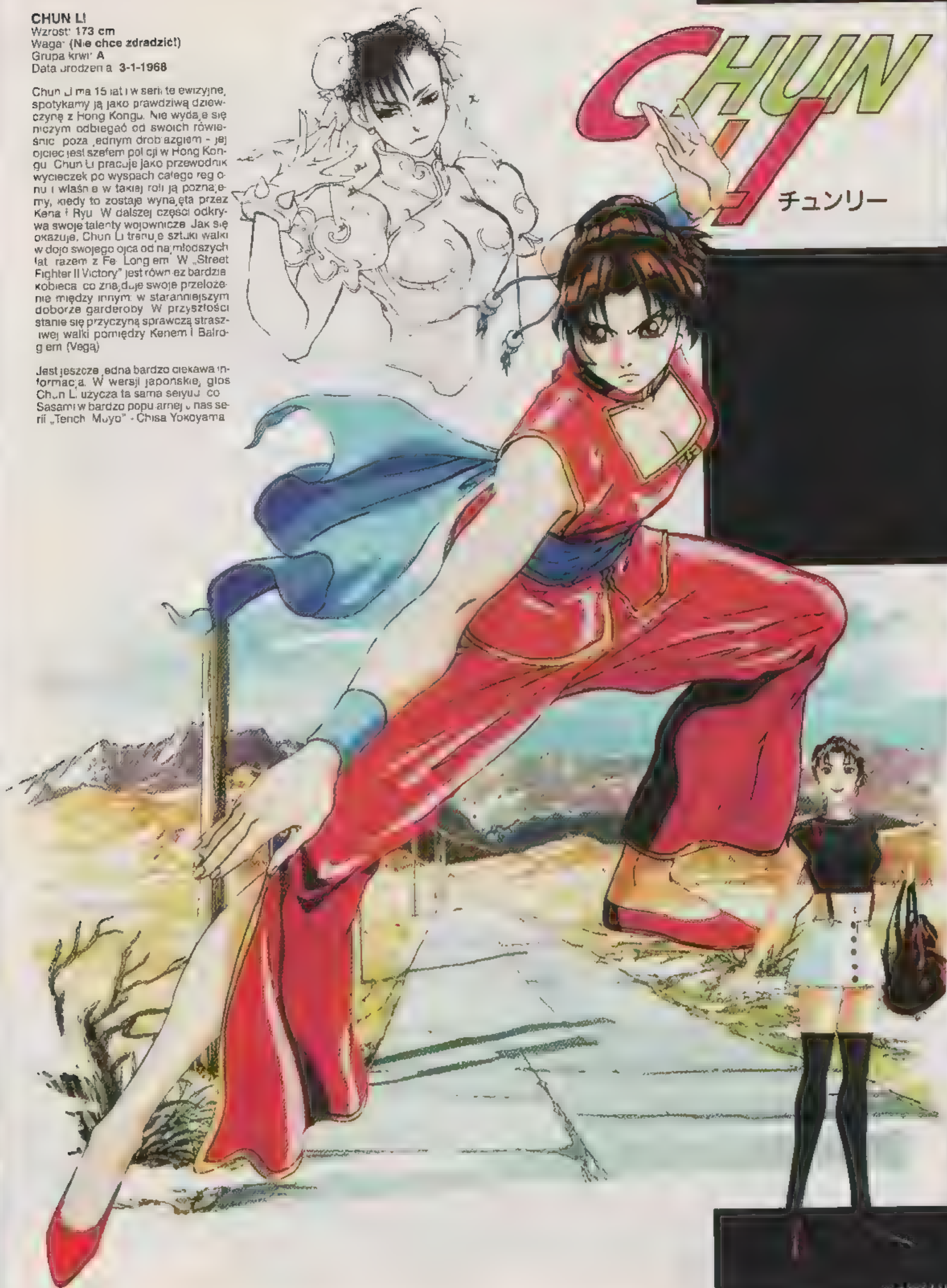
Data urodzenia: 3-1-1968

Chun Li ma 15 lat i w serii te ewizyjne, spotykamy ją jako prawdziwą dziewczynę z Hong Kongu. Nie wydaje się niczym odbiegać od swoich rówieśnic poza jednym drobniaczkiem - jej ojciec jest szefem policji w Hong Kongu. Chun Li pracuje jako przewodnik wycieczek po wyspach całego regionu i właśnie w takiej roli ją poznamy, kiedy to zostaje wynajęta przez Kenę i Ryu. W dalszej części odkrywa swoje talenty wojownicze. Jak się okazuje, Chun Li trenuje sztuki walki w dojo swojego ojca od najmłodszych lat razem z Fei Longiem. W „Street Fighter II Victory” jest również bardziej kobieca - co znajduje swoje przełożenie między innymi w staranniejszym doborze garderoby. W przyszłości stanie się przyczyną sprawy straszliwej walki pomiędzy Kenem i Balrogiem (Vega).

Jest jeszcze jedna bardzo ciekawa informacja. W wersji japońskiej, głos Chun Li użycza ta sama seiyuu co Sasami w bardzo popularnej naserii „Tenchi Muyo” - Chisa Yokoyama.

CHUN

チュンリー



サガット

SAGAT



SAGAT

Wzrost: 223.5 cm

Waga: 127.5 kg

Grupa krwi: O

Data urodzenia: 7-2-1955

Jest mistrzem Tajlandii w stylu walki Muay Thai - boksie tajlandzkim. Sagat w wersji „Street Fighter II Victory” pojawia się w momencie, kiedy Ryu uwięziony jest w Tajlandii. Ale wobec wszelkim oczekiwaniom nie zachowuje się wrogo w stosunku do Ryu, a nawet pomaga naszym młodym bohaterom dowiedzieć się gdzie mogą doszłifować swoje umiejętności w sztukach walki (patrz: energia Hado). Sagat zna aż się w wężeniu, ponieważ nie chciał przegrać walki, mimo wyraźnych nakazów miejscowych bossów z gangu Ashury. Został zatrzymany następnego dnia za przemyt narkotyków, które zostały mu podrzucone do domu w ramach zemsty. Od tego momentu ma z gangiem na pieńku. Jest człowiekiem bardzo rozżalonym. Został przecież pozabawiony swojej największej życiowej przyjemności - walk na ringu.

Jeśli zaś chodzi o „Street Fighter 2 Turbo”, Sagat nazywany był „Mistrzem Street Fightera”. Niestety, pewnego dnia dostał bity od Ryu. Od tego momentu starał się zemścić na młodym Japończyku za wszelką cenę. Zaangażował się też w zbrodniczy plan generała Vega (Bisona). Brak oka i blizna na klatce piersiowej, są wynikiem słynnej, walki Sagata z Ryu i ciosu zwanego Shoryu Kenem (Pięść Smoka). Od tego momentu, szczególnie nacisk położył na doszłifowanie swojej własnej odmiany Shoryu Kena, zwanej Pięścią Tygrysa. Ta część historii jest zgodna też ze „Street Fighter II The Movie”. Początkowy pojedynek obu panów w tym filmie to prawdziwy majstersztyk (ach, ten klimat).



FEI LONG

Wzrost: 173 cm

Waga: 59.5 kg

Grupa krwi: O

Data urodzenia: 4-23-1969

Fei Long jest najprawdziwszą gwiazdą filmów akcji w Hong Kongu, próbując przejąć schedę po samym Bruce „Smoku” Lee. Świadczy o tym nawet jego imię, które po chińsku oznacza „Latający Smok”. Jego sukcesy w branży filmowej zawróciły mu jednak w głowie. Jest pretensjonalny i robi tylko to, na co ma ochotę. Najważniejszą osobą dla niego, czy i tą, której rad słucha, bardzo uważnie, jest Dohrai – ojciec Chun Li. Razem z Chun Li dorastał w do, o Dohrai’a, gdzie trenowali różne odmiany Kung Fu. Uważa Chun Li za swoją siostrę.

FEI LONG フェイロン



Guile

ガイル

WILLIAM F. GUILLE

Wzrost: 185,5 cm

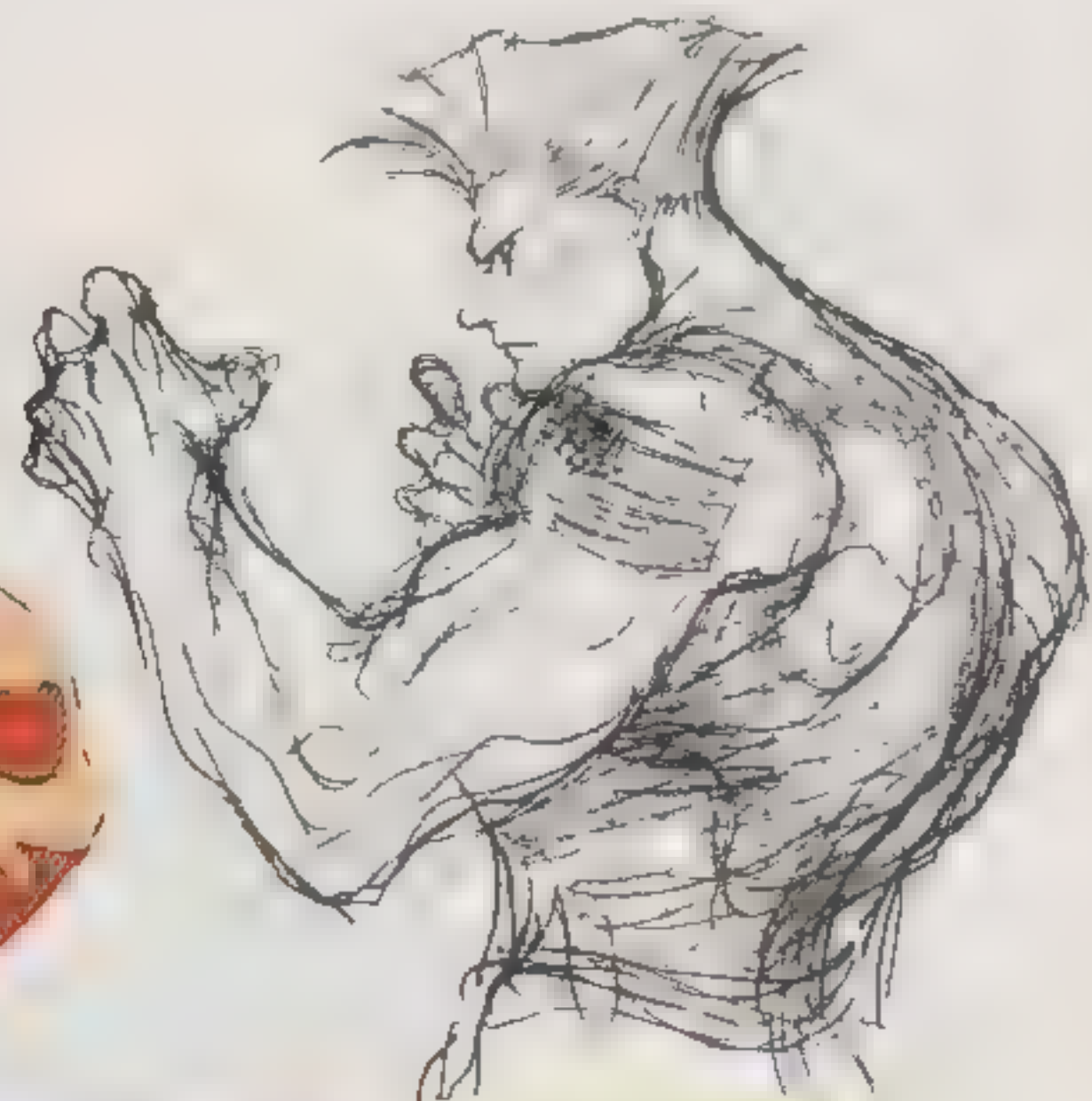
Waga: 86 kg

Grupa krwi: O

Data urodzenia: 12-23-1960

Jest sierżantem w amerykańskich siłach lotniczych (US Air Force). Poszukując swoich własnych „udzi”, spotyka pierwszy raz Ryu i Kena w Mont Fuji Pub. Kiedy nasi bohaterowie atakują go, dostają ciężkie baty. Po tym spotkaniu decydują się losy ich podróży do Hong Kongu. Guile będzie wysłany przez dowództwo JS Army, a szczególnie pod naciskiem Mr. Mastersa (ojca Kena) na poszukiwanie Chun-Li, Kena i Ryu. W tej misji towarzyszyć będzie mu jego najlepszy przyjaciel – Nash (toż to nie ktoś inny, niż nasz Charlie).

Guile jest zawsze ubrany w spodnie koloru khaki, mocno sfatygowane zresztą i jest właścicielem siwej, wysoko zaczesanej blond-fryzury (od Chun-Li zyskał dzięki temu przydomek „Pędzlogłowy”). W „Street Fighter II V” głos użyczał mu Genda Tesho (Um bozu w „City Hunter”).



BALROG
 Wzrost: 183 cm
 Waga: 93.5 kg
 Grupa krwi: 0
 Data urodzenia: 1-27-1967

Na dzień dobry trzeba wyśnić, że Balrog występuje wyłącznie w wersji japońskiej, natomiast Amerykanie przemianowali go na Vegę. Imię Balrog zostało zarezerwowane dla boksera, który w wersji japońskiej nazywa się Bison, tak jak „amerykański” generał Bison. Na pierwszy rzut oka trochę to pokręcone, ale wystarczy sobie samemu poprzestać na imieniu przy twarzach i stanie się jasność.

Balrog (lub Vega) w „SF II Victory” jest 17-letnim hiszpańskim torreadorem (w tym momencie widać pewną nieśpójność danych podawanych przez Capcom, gdyż wg daty urodzenia ze „SF 2 Turbo” powinien mieć raczej 15 lat, a nie trochę więcej). Spotykamy go po raz pierwszy na arenie podczas Czerwidy, kiedy to Balrog zauważa, że ulega czarowi Chun Li (nie on jeden). Nocą przybywa do jej pokoju (jak na latynoskiego kochanka przystało!) aby wyjawic jej swoje uczucia. Widać jednak, że to nie skutkuje, pragnie zabić tego, którego posadza ze jest jej narzeczoną. Kena mianowicie.

BALROG

バルログ



STREET FIGHTER

KEN MASTERS ケン・マスターズ

KEN MASTERS

Wzrost 178 cm

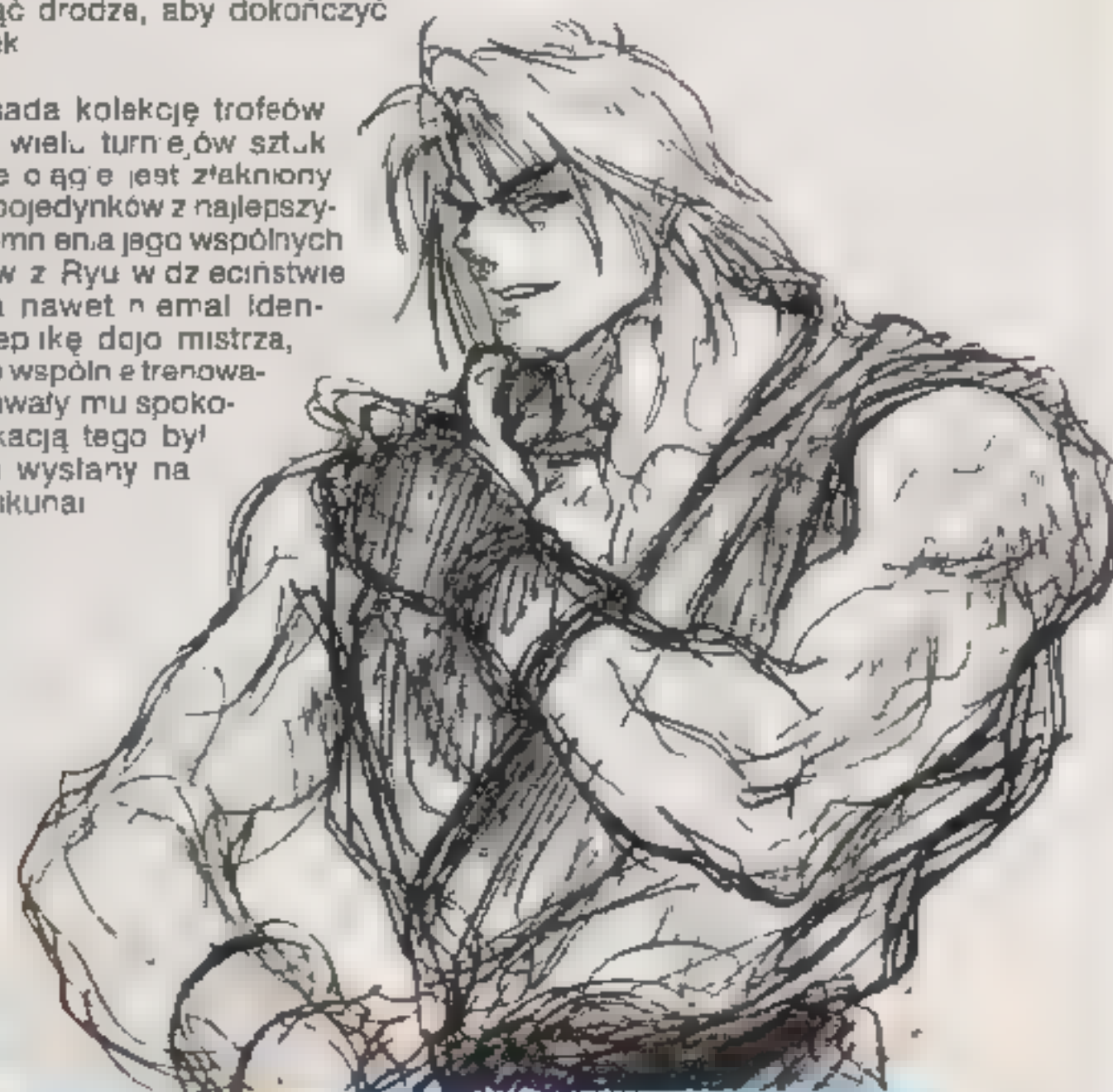
Waga 76 kg

Grupa krwi B

Data urodzenia 2-14-1965

Podobnie jak Ryu, ma 17 lat. Jest Amerykaninem, ale nie tak m. tam zwykłym zjadaczem hamburgerów - pochodzi z BARDZO dobrze sytuowanej rodziny, jednej z najbogatszych w Stanach Zjednoczonych. Krótko mówiąc, jest zdrowiutkim okazem „wytworzonym” przez ojca Amerykanina i matkę-Japonkę (stąd tyle różnego rodzaju przedmiotów pochodzących z Kraju Kwitnące, w śnie w rezydencji Mastersów). Ken uwielbia drażnić swojego przyjaciela - Ryu, wiedząc, że jest on bardzo spięty w większym towarzystwie. Jest jednak i druga strona medalu - nigdy nie doświadcza,ąc prawdziwego życia (bogactwo rodziców, wszystko na wyściganie dłoń), Ken pozostaje mniej dojrzały psychicznie. Jest mało odpowiedzialnym lekkoduchem, typem miejskiego playboya. Podobnie jak Ryu ma tzw. ciąg do walki. Nic nie może mu stanąć drodze, aby dokończyć pojedynek.

Ken posiada kolekcję trofeów z bardzo wielu turniejów sztuk walki, ale oagg jest zżakniony wiekch pojedynków z najlepszymi. Wspomni ena jego wspólnych treningów z Ryu w dzeciństwie (posada nawet n emal identyczną replikę dojo mistrza, w którego wspólnie trenowali), nie dawały mu spokoju. Implicacją tego był telegram wysłany na wyspę Mikunai.



**DHALSIM**

Wzrost: 178 cm
Waga: 48 kg
Grupa krwi: O
Data urodzenia: 11-22-1952

Dhalsim pochodzi z Indii. W „Street Fighter II Victory” nie pojawia się jako wojownik, lecz jako znachor-jogin, który wykorzystuje Hado do leczenia ludzi. Posiada jeszcze kilka innych możliwości parapsychicznych – na przykład przewidział przybycie Ryu i Kena. Przy okazji spotkania z nimi, odkryje im nawet ukrytą stronę ich osobowości („Jesteście obydwa zwierzętami!”)

**ZANGIEF**

Wzrost: 213,5 cm
Waga: 115 kg
Grupa krwi: A
Data urodzenia: 6-1-1956

Pochodzi z Rosji i jest reprezentantem stylu zapaśniczego. W „SF II Victory” pojawia się jako członek Shadowloo. Jest odpowiedzialny za pojmanie Ryu. Udało mu się to jednak tylko dlatego, gdyż młody Japończyk był bardzo zmęczony po wieczornym treningu, kiedy to szlifował swój popisowy cios – Hado Ken. Później został pobity przez sierżanta Guile’a, który przyszedł z pomocą Kenowi i Ryu. Jest tak samo ciężkawy, umysłowo ograniczony i prymitywny, jak w grze

**CAMMY**

Wzrost: 165 cm
Waga: 45,5 kg
Grupa krwi: B
Data urodzenia: 1-6-1974

Historia postaci zgodna ze „Street Fighter II Victory”: Jest ośmiewającą młodą blondynką oraz profesjonalną morderczynią. Opanowała do perfekcji sztukę walki, np. podczas pojedynku z Fei Longiem. W swoim zawodzie najchętniej wykorzystuje garotę (strunę od pianina), aby uwrócić się od wrogów. Po tym jak Dohra’owi przydzielono prowadzenie sprawy Shadowloo, zostaje zatrudniona przez Bisona, aby zlikwidować szefa policji z Hong Kongu. W rzeczywistości zostaje oszukana, ponieważ Bison wniósł jej, że Dohra jest szpiegiem zatrudnionym przez gang narkotykowy. Inaczej bowiem w żadnym wypadku nie przyjąłaby zlecenia na członka Interpolu.

Jeśli zaś chodzi o „Street Fighter 2 Turbo”, to Cammy została znaleziona z całkowitym zanikiem pamięci blisko instalacji wojskowych brytyjskiej armii. Została zatrudniona przez angielski wywiad (British Intelligence), a następnie trafiła na przeszkolenie do Służb Specjalnych. Szybko stała się czołową agentką w służbach, a jest jedynym celem było wyjaśnienie, kto odpowiada za jej obecny stan zdrowia. Ta historia jest bardziej zbliżona do „Street Fighter II: The Movie”

**VEGA**

Wzrost: 180 cm
Waga: 114 kg
Grupa krwi: A
Data urodzenia: Nieznana

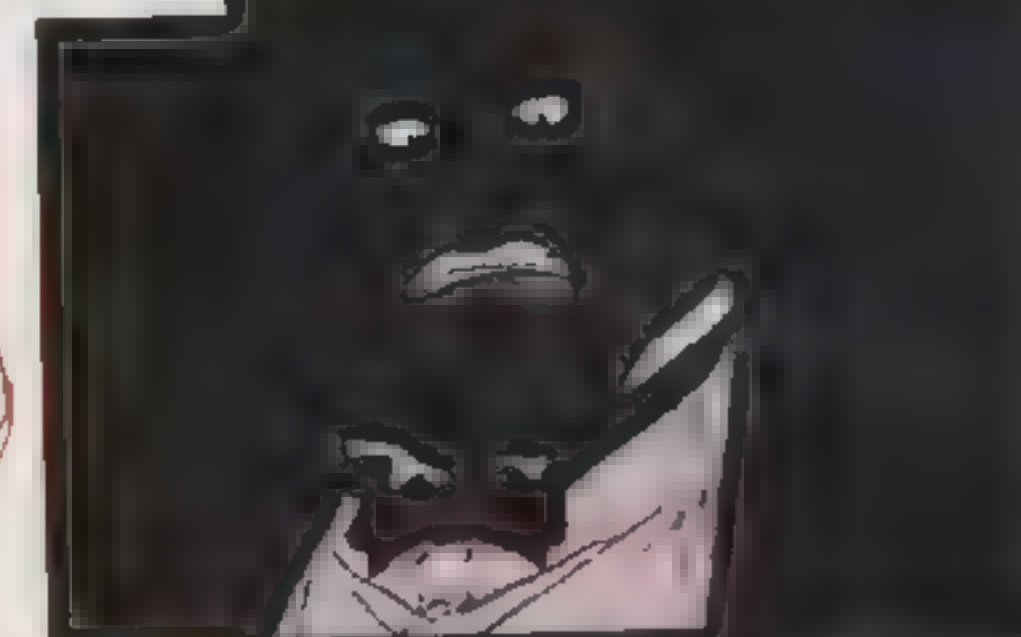
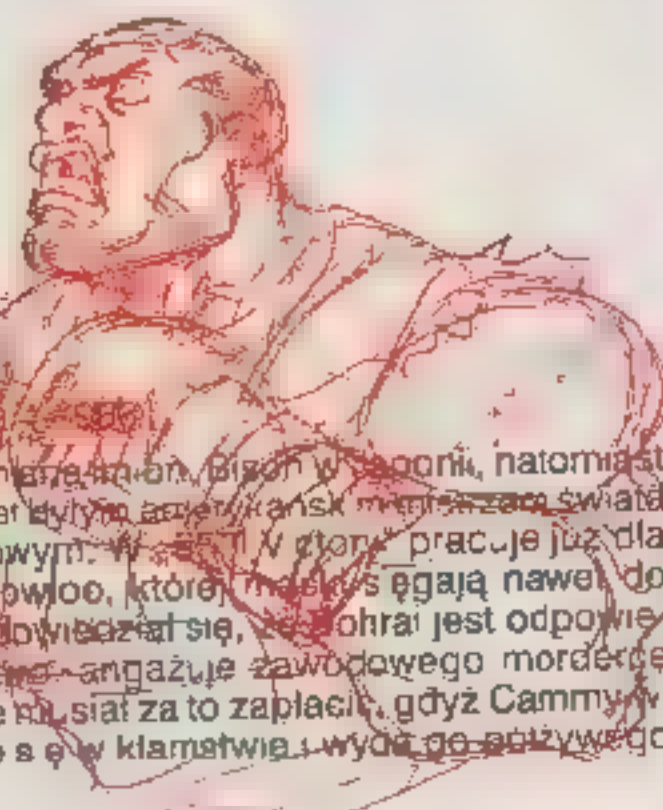
Sprawa podobna jak w wypadku Ba’oga. W Japonii był generał Vega, a w USA generał Bison. Poza tymi kosmetycznymi zmianami, to ciągle ta sama, parszywa osóbką.

Generał Vega jest paskudnym i złym Czarnym Charakterem, przywódcą organizacji Shadowloo. Co by o nim nie powiedzieć, uosabia on całe zło: okrucieństwo, perwersję, a-boliczność, ale również próżność, która przekonała go o tym, że jest nie do pokonania. W przeciwieństwie do Ryu i Kena nie wykorzystuje Hado Ken, ale siły psi, które pozwalają mu na teleportację, lewitację, ataki z dystansu i stworzenie bariery ochronnej.

**BISON**

Wzrost: 195,5 cm
Waga: 113,5 kg
Grupa krwi: A
Data urodzenia: Nieznana

I jego historia, ani jego imię, Bison w Japonii, natomiast Ba’og w USA. Jest tylko amerykańską wersją tego świata w postaci zapaśnika. W „SF II Victory” pracuje już dla organizacji Shadowloo, której nadeślgają nawet do Interpolu. Kiedy dowiedział się, że Dohra jest odpowiedzialny za szpiegostwo, angażuje zawodowego mordercę (Cammy). Będzie mu siadło za to zapłacić, gdyż Cammy w trakcie orientuje się w kłamstwie i wyłącza go z systemu Interpolu.



STREET FIGHTER



Niepodobna, ale seksowna (Mr. Gato mówi, że ma za grube uda).



Orużyna prawie w komplecie - prawie, bo Kylie M. ma właśnie koncert, ale przyrzeka, że też obije głowę wrogiemu właścicielowi. Osobiście odradzam Wam sprawdzić, czy dotrzyma słowa.

Z poważaniem: Zycziwy.



ULICNY WOJOWNIK

STREET FIGHTER

(„Uliczny Wojownik” - tytuł polskiego dystrybutora)

Produkcja: © Capcom Co. Ltd. / Columbia

Tristar

Dystrybucja: ITI Home Video

Reżyseria: Steven E. De Souza

Scenariusz: Steven E. De Souza

Występują: Jean-Claude Van Damme, Raul

Julia, Ming-Na Wen, Kylie Minogue

Czas: 95 minut

Dozwolone: bez ograniczeń (umysłowych)

Uliczny Wojownik

Czy Salomon potrafi nalać z pustego? Tego nie wiem, a e po oglądnięciu „Street Fighter: The Ultimate Battle” jestem przekonany, że amerykańscy producenci filmowi są w stanie wyć snąć forszę nawet z kawałka... batona. Później takie wypociny kroczą triumfalnie przez ekrany kin całego świata, poprzedzone ostrą akcją reklamową. Ogromne postery najpierw ujrzyś w Los Angeles, później na stacjach metra w Paryżu, a koniecznie u siebie, na obdartych z tynku ścianach kin w Warszawie, Wrocławiu i Pierdziszewie. Małym i właśnie taka sytuacja miała miejsce w wypadku wyżej wspomnianego filmu, który ostatnio na rynek video z cyklu „Domowa videoteka” (podroze fantazyjne” wypuściła znana firma Titanolabene - jeden z pierwszych dystrybutorów oryginalnych kaset video w Polsce). Właściwie taka chała nie powinna w ogóle znaleźć się w „Kawie”, ale skoro tematem przewodnim jest „Street Fighter”, więc nadzieję dał mi jedna kolumna (jak wszystkie, o wszystkich) przechodzę więc bezzwłocznie do rzeczy.

Parę słów o FABULE (duże słowa, bracie!) Po siedmiu miesiącach wak w repub. ce. (jakiej repub. ce? toż to była jakaś faszystowska dyktatura!) Shadaloo, wojska AN Force odbity stółce - Shadaloo City. Niestety, M. Bison „generał” dyktator w jedne, skromne, osobie Raula Julia, ukrył się gdzieś w dżungli i nada, w swojej tajnej bazie opracowuje plany dominacji nad światem (oraz rozbudowy sieci fastfoodów w Bisonopolis). Niestety, podczas ewakuacji swoich zasobów z Shadaloo City (zgromadzonych dzięki świetnej zorganizowanej sieci dealerów narkotykowych), Bison uprowadził 63 cywilów z misji Narodów Zjednoczonych, zabił 12 żołnierzy, a 3 uprowadził. Wśród nich znajdował się Charlie Carlos Bianka, kumpel pułkownika Wilma Guillea (Jean-Claude Van Damme) który właśnie wylądował w tym państewku, aby zaprowadzić spokój i przywrócić wolność całej galaktyce (w tym momencie wszyscy czytający te słowa zobowiązani są puścić sobie - na całą parę - motywy przewodni ze „Star Wars”, znacznie lepszy efekt! Nasz ohydny dyktator za uwolnienie zakładników zażądał wypłacenia na swoje prywatne konto 20 miliardów dolarów amerykańskich. W przeciwnym razie za 72 godziny wszyscy zakładnicy zginą, a całą winę obciążony zostanie pułkownik Guille. W międzyczasie okazuje się, że w Shadaloo City jest jeszcze parę osób chcących wyrównać rachunki z Bisonem. Resztę zostawiam wszystkim tym, którzy jednak zdecydują się wybrać do miejscowej videoteki, wypożyczyć kasety video i jeszcze wytrwać półtorej godziny przed telewizorem (co może się okazać wyzwaniem ponad siły, dla co poniektórych).

Teraz moje prywatne zdanie, co sądzę o tej produkcji. Na dzień dobry muszę zaznaczyć, że jestem fanem „Street Fightera”, lubię filmy zwane potocznie „filmami karate” i nie mam w zwyczaju się ich czepiać. Jedyne czego od nich wymagam to - w miarę logicznego powiązania jednego mordobicia z następnym (wszak o to w nich chodzi), dobrego montażu, zgrabnej choreografii walk i przynajmniej, średnio inteligentnego humoru (gdyż bez niego niektóre pozycje są zupełnie niestrawne). Rozbawiają mnie krytycy idący do kina na taki film (zapewne z obowiązku) a później, starając się go wcisnąć w wąskie ramy swoich gustów, tkwiących gdzieś pomiędzy Federico Fellinim a Ingmarem Bergmanem. Jest to moja opinia po zeszłorocznej krytyce innego filmu Van Damme'a - „The Quest”, na którym bawitem się w kinie wysmienicie, a później w „fachowej” prasie wyczytałem, że jestem ćwierćinteligentem. Tips dla recenzentów „filmów karate”: ZAWSZE OCENIAJ FILM W RAMACH KONWENCJI! Jeśli idę do kina na „Klasztor Shaolin”, to nie jestem tam po to, aby przez 90 minut oglądać „cierpien a młodego Wertera”. O! i wszystko - żółć wyala mi się na klawiaturę.

Rzućmy okiem na scenariusz „SF: The Ultimate Battle”. Przede wszystkim - NIEKONSEKWENCJE. GLUPOTA! Już sam tytuł jest idiotyczny, gdyż sugeruje nam on, że będziemy świadkiem wydarzeń rozgrywających się przed drugą częścią SF. Ale nie, bo w napisach początkowych wyraźnie pisze - „film na motywach gry Capcomu - Street Fighter 2”, więc zawierzyłem, że scenarzysta będzie się trzymał w miarę wiernie legendy stworzonej przez charadesignerów z Capcomu i chronologii wydarzeń rozgrywających się w świecie „Street Fightera”.

(wszak film był robiony dla fanów gry). Ponieważ jednak Pan De Souza chciał upchnąć w filmie jak najwięcej bohaterów z gry więc zafundował nam korowód absurdalnie zestawionych postaci. Przytoczę teraz parę przykładów absolutnych bzdur scenariusza.

1) RYU I KEN - w tym filmie są parą drobnych dwanaczaków, którzy próbują wydłubić szmal od handlarza bronią, Sagata. Wcześniej trochę kradli w Manili i Hong Kongu. I nieważne, że Ken przechodzi z arystokratycznego rodu i ma forsy jak odu. Przecież zawsze można jej mieć jeszcze wężę prawdziwa? Bzdura.

2) CHUN LI (w filmie dochodzi jeszcze jeden członek WANG) - reporterka telewizji GNT. Podobno gdzieś ponad 20 lat temu Bison zabił jej ojca (przynajmniej, tak wynika z dwóch zdań wypowiedzianych w filmie). Węc Chun szuka go teraz po świecie aby mu dać po zębach. Fanie, tylko ile ma teraz lat sama Chun Li? Przecież była młodszą od Ryu i Kena do kładnie o trzy lata. Według oficjalnej historii Capcomu, ojciec Chun Li był oficerem policji w Hong Kongu, kiedy obchodziła ona piętnaste urodziny, to jej rodzicie jeszcze żyli. Może więc Chun Li chce w anime ykańskiej wersji pomścić o, czymś (a e to moje przepuszczenie)?

3) SAGAT - Z tej wersji dowiedziałem się, że ma na imię Victor (?). Żeby było zabawnie, ma on już na oku opaskę, co sugeruje, że tego oka już po prostu tam nie ma. Stracił je przecież w słynnej walce z Ryc (Shoryu Ken). Kiedy jednak Ryu z Kenem pojawiają się u Sagata, ten zachowuje się, jakby ich widział pierwszy raz na oczy (przepraszam, ok). Ale co tam... pewnie podczas pojedynku oprócz straty jednego oka, nabawił się wady w drugim ocalałym. W końcu każdy ma prawo niedowiedzieć.

4) BALROG - tu jest operatorem kamery w wcz e transmisyjnym Chun Li, a przecież był on bokser, skrytym championem wagi ciężkiej, który odpuszcza sobie walki w ringu za grosze (centy), zaczął pracować dla zbrodniczej organizacji Shadowloo. Podejrzewam więc, że w telewizji płacą lepiej, stąd szło o sę przekwalifikował (?).

5) Ekspę reporterów uzupełnia EDMOND HONDA, który dostał robotę montażysty wowym wóz e transmisyjnym. To pomnę jednak m... z niem, a e co tam robił zawodnik sumo(?), przyczepię się jednak do narodowości. Otoż scenarzysta wręczył mu pasport jamański, a nawet mój pies wie, że Honda był japończykiem (japoński mistrz sumo z Jamajki).

6) DHALSIM - występuje tu jako doktor przeprowadzający badania d a Bisona. Autor sugeruje, że on stworzył zmutowanego Blankę. Ech! szkoda ko mentarza.

7) BISON - daruję sobie uwagę, że powinien nazywać się generał Veda Raul Julia, a jest edynym aktorem, który propowa ratować film, a e z tak g... o napisaną rolę niewiele da się zrobić. Podoba mi się w scenach przemówień dyktatorskich gdzieś monolog ubarwił szczyptą ironii.

8) SHADOWLOO - taką naprawdę nosiła nazwę organizacja generała Bisona, która zajmowała się głównie handlem i dystrybucją narkotyków. Tymczasem tutaj mamy Shadaloo (ale kto by tam wy patrzył jedną literkę, a że zmieniło to trochę sens? no cóż... nobody is perfect!) i na dodatek okazuje się, że jest to nazwa republiki leżącej gdzieś w Azji.

9) CIEŻKIEDOWCIPY - przykład pada pytanie: Co zrobić, jeśli żołnierz Bisona zuci w ciebie grana tem? Odpowiedź: „Podnieść go i rzucić w żołnierza”. Ha, ha, ha.

Resztę sobie daruję, bo mam za mało miejsca a zresztą - szkoda mi też kopać leżącego. Na sam koniec tylko dla do ogródka firmy dystrybucyjnej, w Polsce - ITI Home Video. Mam rok 1997 (kiedy piszę te słowa) i tytuł został wydany w tym roku. No więc wydałem te 30 złociśzy i poszedłem do domciu. Wrzucam kasety i co widzę? ITI wypuścił „Street Fightera” z dźwiękiem MONOFONICZNYM nagrany na kasecie (zeby nie było niedomowień! Amerykanci stworzyli ścieżkę w stereo!) Ręce mi opadły, szczeka poleciała pod fotę. W tym momencie straciłem cały szacunek do firmy ITI. A ja - głupiek - domagam się fi mów bez lektora, tylko z napisami. Przecież mieszkam w Polsce! BAKA! BAKA!

Mr Gato

- LEGENDA JAPONSKIEJ ANIMACJI

[illegible]

POCZĄTKI:

W tym czasie próby dowiedzenia się o japońskich studiach przypominały zdobycie na kasetach Gatchamana w Polsce. Szanse równe niemal zeru. Młody Gisaburo myślał więc poważnie o wyjeździe do USA, aby tam podjąć dalszą naukę w tym kierunku. Jednak pewnego dnia, zaraz przed końcem studiów usłyszał o na-
borze do nowego studia Toei Animation (tak, tak, przywróćmy sobie pamięć, Toei Animation, Toei Animation).
Moon" i poniekąd słusznie. Już jako animator, gdzie został przyjęty do pracy, mimo iż konkurencja była ogromna (w biurze przy-
wiedli mu, że szanse jego zatrudnienia są jak "jeden do trzydziestu"). Jego wyjątkowe zachęci-
ło go do tego, że były to pierwsze kroki tego stu-

szym filmem, który wyreżyserował, był „Hakuade Tale of the White Serpent” w roku 1958. Tytuł jest o tyle wart wymienienia, że właśnie dz. produkcja swoją sławę zawdzięcza m. in. to, że stał się on inspiracją dla jego późniejszej pracy animatora. Obecnie Sugi z wielką sympatią wspomina również pracę nad pierwszą japońską animowaną serią telewizyjną „Tetsuwan patrz: Astro Boy” Osamu Tezuka.

INSPIRACJE

Inspiracją dla prac Osaburo Sugii są po dziś dzień filmy Amerykańskie - Maxa Fleischera (znany przede wszystkim jako animator w studio Warner Bros przy filmach z cyklu „Bugs Bunny” - „I love it! I LOVE IT, dop. Jedy). Wpływ Fleischera na jego późniejsze prace był tak duży, że tak dziś sam wspomina: „Ah! - Ubrnę prace Fleischera bardziej niż samego „Bugs’a”, czy Disneya i kiedy byłem młody - z pewnością było stać się takim samym czło-

STREET FIGHTER 2: THE MOVIETM oraz
STREET FIGHTER 2 VICTORY

Interesował się grami wideo z cyklu „Street Fighter” od dnia, kiedy zapadła decyzja ze strony firmy o film kinowy, tytuł ten mocno go zaintrygował. W tym czasie dyskutował nad projektem „Street Fighter: The Movie” w studio, gdzie pracował. Zanim przyszedł do pracy, miał swój plakat z gry, który wywiesił w swoim mieszkaniu. Przedstawiał on walkę dwóch bohaterów, którzy zrywali się do walki. „Pomyślałem sobie, że to bardzo interesujące, żeby przenieść postacie z plakatu i wyprodukować z tego film animowany”. W jednym z wywiadów podkreślał też, że osobiście polubił prace z bohaterami stworzonymi na potrzeby gier wideo, gdyż te umożliwiły mu stworzenie jego własnych interpretacji tych postaci.

„SF II: The Movie“.

Gisaburo Sugi mał już w głowie gotową wizję filmu z bohaterów w nim występujących. „Na przykład, w filmie Ryu nigdy nie zmienia swojego ubrania. Podczas dyskusji z zespołem w studio, producent poweździł: „Ależ on prawdopodobnie prze-

biera się w T-shirta Jeany, kiedy weźmie prysznic. W końcu Ryu też się pocie podczas pracy". Ja jednak odmówiłem. To była moja wiza postaci, którą miałem od samego początku, kiedy tylko zobaczyłem ten plakat. Ja chciałem zrobić realistyczny film animowany, ale ten jeden raz postanowiłem naruszyć zasady realizmu. Chciałem, żeby wszyscy bohaterowie po prostu tam byli, niezmienni, włączając w to ich ubrania, dokładnie tacy jakich mogliśmy podziwiać na plakacie. Ale oni ciągle porzucali zmian garderoby w tym filmie, więc zachowywaliśmy, że to właśnie Ken będzie tą postacią, która przebiera się w różne sukienki. Zabrałem też je wy. Wszystko to Gisaburo Sugimoto i ja. Jakowa wyobraźni potencjalnych widzów tego filmu. Miałem nadzieję, że gracze wykreowali swój własny obraz świata Street Fightera w głowach. W Street Fighter II: The Movie, chciałem zaprezentować świat, który dotąd był zamknięty w umysłach graczy, z jego wszystkim pojedynkami i bohaterami. Chciałem stworzyć film, który byłby idealnie wyśrodkowaną wizją świata stworzoną w umysłach wszystkich kochających tę grę. Myślałem też, że „Street Fighter II: The Movie” jest zupełnie innym filmem od typowych japońskich produkcji. Chciałem zrobić typowo amerykański film na zasadzie „roller coaster” (rodzaj kolejki na szynach występującej w Wesołych Miasteczkach). No, wiesz, roller coaster to miał być film, gdzie akcja jest dosłownie wszędzie. Wszystkie zasady dramaturgii zostały usunięte, została tylko zasada „w górę w dół”, jak w roller coasterze. Siłą nośną tego filmu miała być tylko i wyłącznie akcja. Wszystko miało być dokładnie tak, jak w grze.

"Street Fighter II Victory".

Tutaj już Gisaburo Sugi postawił sobie całkowite inne zadanie. Cała te ewizja, na serię nie miała być wyłącznie uzupełnieniem filmu kinowego i jego kontynuacją, ale czymś zupełnie innym: „(...) Street Fighter II V jest serią (...), która bazowała na pomysłach zrobienia dramatu z udziałem Ryū i Kena, oraz ukazania motywów ich podróży po całym świecie w centrum wydarzeń.”

PRZYSZŁOŚĆ ANIMACJI:

Mimo, iż Gisaburo Sugii robi w tym przemysł już od ponad trzydziestu lat, twierdzi on, że ten gatunek ciągle się rozwija. Najciekawsze rzeczy są dopiero przed nami. „Myślę, że jest jeszcze cała masa żywości do odkrycia. Mam tu przede wszystkim na myśli miksowanie animacji komputerowej i ręcznie rysowanych animacji. Właściwie, to jesteśmy w przededniu urządzenia ogromnej, masy animacji o których nawet wcześniej nie można było było pomyśleć. że są możliwe do stworzenia.”

Mr.Gato

Bibliography

- 1) Animerica Vol 4, No 5
2) Animerica Vol 5 No. 6
3) Angel Dust Deluxe, Vol. 3

Sylweta GISABURO SUGI

Data urodzenia: 1940
Grupa krwi: B
Stan cywilny: żonaty
Uchwycony film animowany MYNE, GHBOR TOTO-
RO (MOJ SASIAD TOTORO)

Najważniejsze pozycje z filmografii

- GISABURO SUGII
- 1958: HAKUJADEN („Tale of the White Serpent”)
reżyseria
- 1959: SHŌNEN SARUTOBI SASUKE („Boy Sa-
suke Sarutobi”); reżyseria
- 1960: SA(YUKI) („The Journey West”); reżyseria
- 1963-66: TETSUWAN ATOM reżyseria chore-
ografia, scenariusz
- 1967: GREAT ADVENTURE OF GOKU; reżyseria
- 1968: DORORO reżyser wykonałczy
- 1970: CLEOPATRA, główny animator
- 1973: KANASHI MA NO BELLADONNA („Belladonna of Sadness”); reżyser animacji
- 1974: JACK TO MAME NO KI („Jack and the Beanstalk”); reżyser animacji
- 1983: NINE, reżyseria
- 1984: GARASU NO KAMEN („Mask of Glass”) re-
żyseria
- 1985: NIGHT ON THE GALACTIC RAILROAD, re-
żyseria
- 1985-87: TOLCH reżyseria
- 1987: MURASAKI SHIKIBU GENJI MONOGATAR
 („The Tale of Genji”); reżyseria
- 1991: SWEET SPOT; reżyseria i scenariusz
- 1992: NOZOMI WITCHES reżyseria i scenariusz
- 1994: STREET FIGHTER II: THE MOVIE, reżyse-
ria
- 1995: STREET FIGHTER II VICTORY; reżyseria

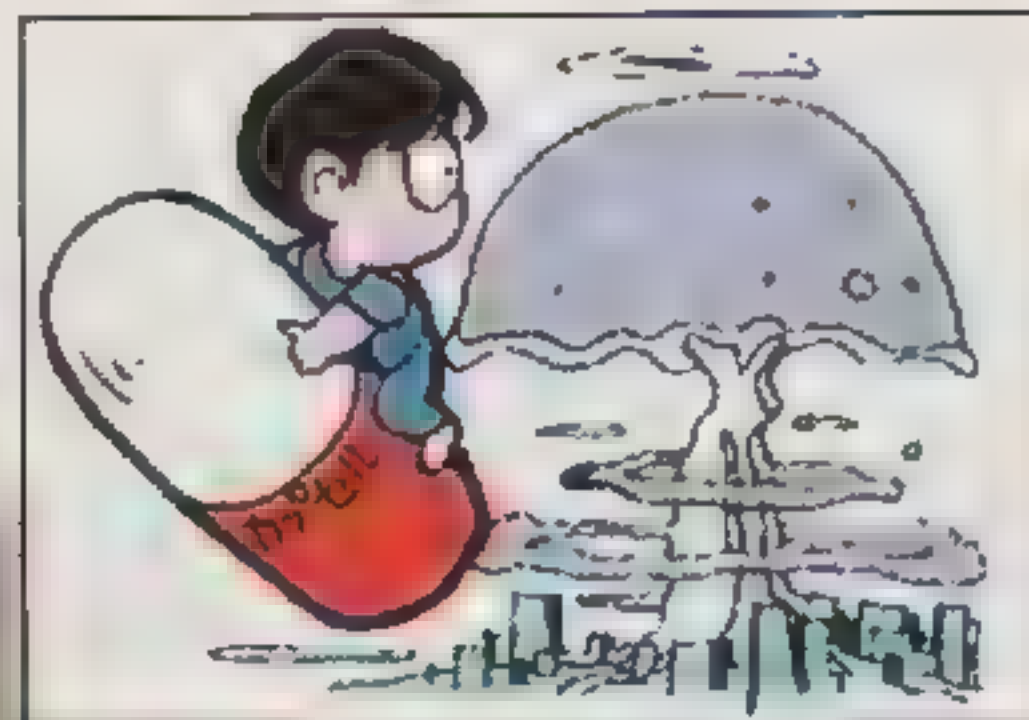


Street Fighter © Capcom Co. Ltd





Komputerowo kolorowana wersja mangi



Najkrótsza (i nieco złośliwa) recenzja „Akiry”

O „AKIRZE” JESZCZE SŁÓW KILKA... (na wstępie rocznicy)

Pierwszy raz obejrzałem „Akirę” w 1988 roku, w tydzień po premierze, w klimatyzowanej sali multiplexu w tokijskiej dzielnicy Shinjuku. W tamtych czasach już sam wystrój kina wywoływał duże wrażenie na przybyszu z dalekiej (i egzotycznej) Polski. Film był wspaniały - olśniewał epickim rozmachem, niedostępnym wcześniej dla filmów animowanych, i zniewał znakomitą muzyką. Dla wielu (nie wyłączając niżej podpisanego) stał się dziełem kultowym, przełomem nie tylko w dziejach animacji, ale całego nurtu science fiction. A jak był odbierany przez innych?

Warto może przypomnieć kilka podstawowych faktów

Grudzień 1982. Na łamach tygodnika „Young Magazine” (wydawnictwo Kodansha) Katsuhiro Otomo publikuje pierwszy odcinek „Akiry”. Komiks tak treścią, jak i rysunkiem znacznie odbiega od przeciętnej mangi. Reakcje czytelników są różne - od zachwytów po słowa potępienia. Nikt jednak nie wątpi, że powstało coś doniosłego. Wersja książkowa osiąga na początek nakład trzech i pół miliona egzemplarzy.

Lipiec 1988. Na ekrany wchodzi autorska adaptacja „Akiry”, uznana wówczas za najdroższy film animowany w dziejach kina

Listopad 1988. „Akira” trafia na kasety wideo. Na okładce branżowego tygodnika „Video Data” podłączona do kolorowych przewodów postać Tetsuo zostaje zepchnięta w cień przez umieszczonego Sylvestra Stallone („Rambo III”) i wymuskanego Charlie Sheena („Wall Street”). I bądź tu prorokiem we własnym kraju...

Grudzień 1989. Za pośrednictwem firmy dystrybucyjnej Streamline Pictures, „Akirę” mogą obejrzeć widzowie w Stanach Zjednoczonych, to w dwóch wersjach: japońskiej (z napisami) oraz dubbingowanej. Wstępne wpływy z biletów szacowane są na okragły milion dolarów

1991. Japan Victor Company (JVC) wprowadza na rynek płytę kompaktową zatytułowaną „The Akira Original Soundtrack” ze zremiksowaną, nową wersją ścieżki dźwiękowej z filmu. W nagraniu ponownie wziął udział dwuosobowy chór Geino Yamashiro-gumi z Okinawy. Płyta

dostępna jest w Japonii za trzy tysiące dwieście jenów, w USA (z całkiem inną okładką) za niecałe osiemnaście dolarów. O dziwo, chwalą ją nawet przeciwnicy filmu. Wokół „Akiry” narasta nimb kultu. Na szczęście nikt nie myśli o nakręceniu sequełu (to nie Hollywood!).

Na szczęście... Właśnie, czy za decyzją kierownictwa wytwórni Toho stały wyłącznie względy artystyczne? Czy może koszt produkcji okazał się zbyt duży w stosunku do wpływów? A może jedno i drugie? Katsuhiro Otomo postawił na tyle twarde warunki, że zamiast drugiej części „Akiry” powstał „Duch w pancerzu”, zrealizowany w dużej mierze za zachodnie (czytaj. amerykańskie) pieniądze. Komiks okazał się lepszym i tańszym medium. Zwłaszcza, że już od wielu lat znany był niemal na całym świecie. Wśród zagorzałych miłośników „Akiry” znaleźli się m.in. James Cameron, William Gibson i Bruce Sterling

Z drugiej strony komiks, niestety - jak na razie - po trochu przypomina nieme kino. „A jak muzyka wpływa na popularność filmu?” - zastanawiał się jeden z dwóch reżyserów dźwięku z ekipy „Akiry”, Shiro Sasaki (drugim był Kenji





„Rambo III”, „Wall Street”, „Akira” na okładce „Video Data”



Drzewo genealogiczne postaci występujących w filmie

Muraki). W wywiadzie udzielonym w 1994 roku dla miesięcznika „Animerica” stwierdził „Zwykle nagrania trwają dzień lub dwa, sesja studyjna około dwóch tygodni. Przy „Akirze” pracowaliśmy okrągłe pół roku. (...) Czasem bywa że dochodzi do swistej konfrontacji między obrazem a muzyką. Kiedy jednak reżyser zgadza się z kompozytorem, wspólnie tworzą prawdziwe dzieło sztuki. (...) Film może być oglądany przez wielu, wielu widzów. Nikt z nich nie zdoła zapamiętać całej partytury, więc moim zdaniem najwięcej pracy warto włożyć w udźwiękowienie kluczowych fragmentów. W pewnych sekwencjach muzyka pełni rolę tła, w innych powraca z hukiem, aby podkreślić bieg wydarzeń. Gdy ktoś chwali muzykę w takim czy innym filmie, zwykle myśli tylko o kilku wybranych scenach.”

Mijały lata i fenomen „Akiry” zataczał coraz szersze kręgi. Wśród zachodnich fanów podnosiły się głosy, że film nie dał odpowiedzi na wszystkie pytania, zwłaszcza, że powstał wówczas, gdy Otomo nie zakończył jeszcze wersji komiksowej. Kontynuację „Akiry” drukowała w odcinkach angielska „MangaMania”, prawa do amerykańskiego wydania wykupił gigantyczny koncern Marvel Comics, publikujący „poważniejsze rzeczy” pod szyldem Epic. W 1994 brytyjski Mandarin Press (z drukarnią

w Hongkongu) błysnął na europejskim rynku własną, komputerowo kolorowaną wersją (wzorowaną na Amerykanach) lecz poprzestał tylko na jednym tomie. O wiele lepiej wiodło się w Niemczech, gdzie co miesiąc trafiał do księgarń nowy tom „Akiry” w edycji Carlsen Comics (24,80 - 26,80 DM).

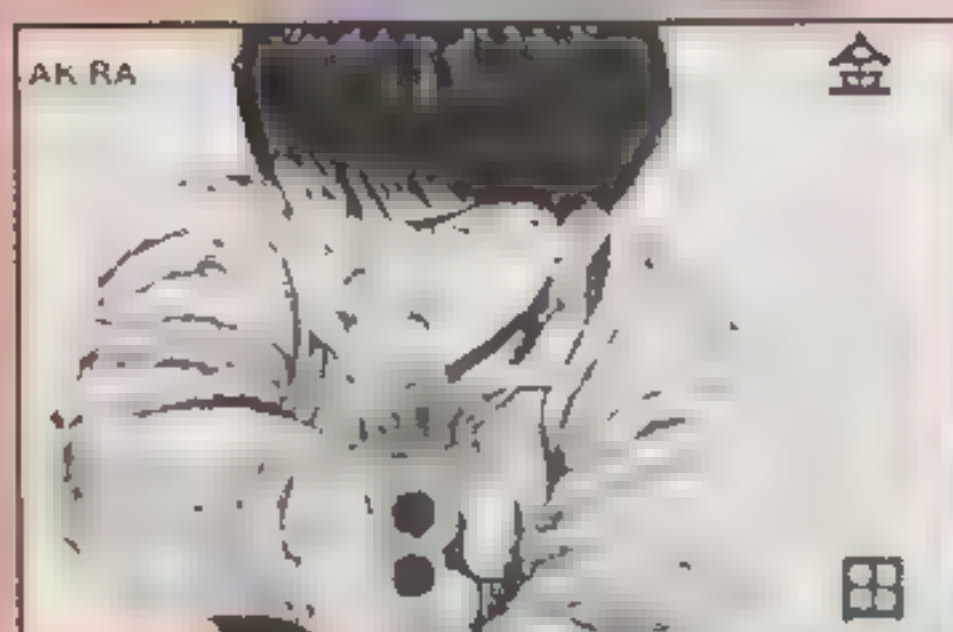
W 1992 roku krytyk z „San Francisco Chronicle” określił filmową wersję komiksu jako „niezwykle dzieło w historii animacji”. Wtórowali mu recenzenci z „Washington Post” („znakomity przykład możliwości filmu animowanego”) oraz „Time’a” („majstersztyk filmowej fikcji; mroczna przygoda i skłaniająca do refleksji przypowieść science fiction”).

Wymyślona przez Otomo metropolia Neo-Tokio stała się tłem akcji kilkunastu innych anime, choć z samej nazwy skorzystano jak dotąd raz, w tytule filmu „Neo-Tokyo” (1988) składającego się z trzech noweli, które reżyserowali Rin Taro, Yoshiaki Kawajiri i... Katsuhiro Otomo.

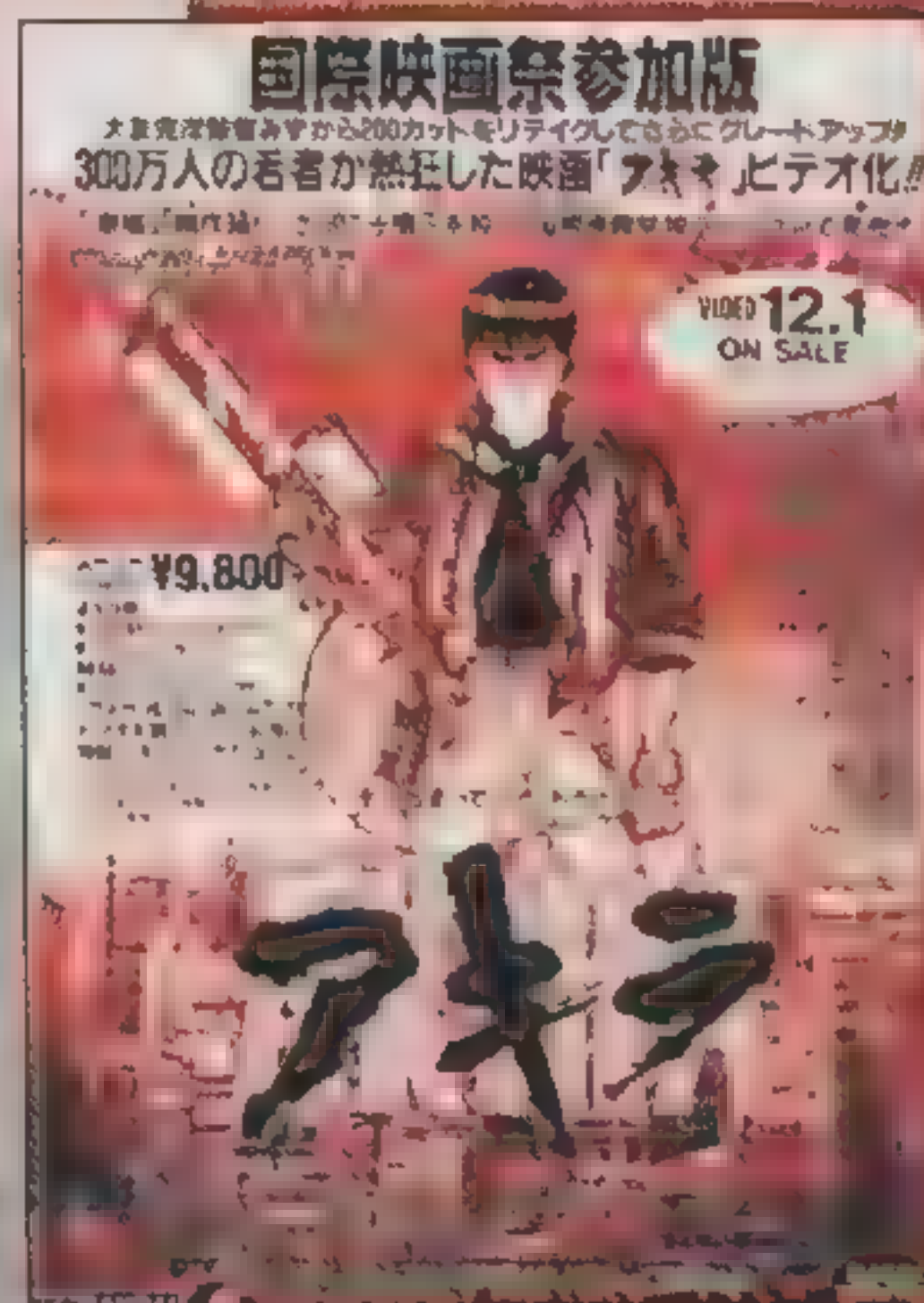
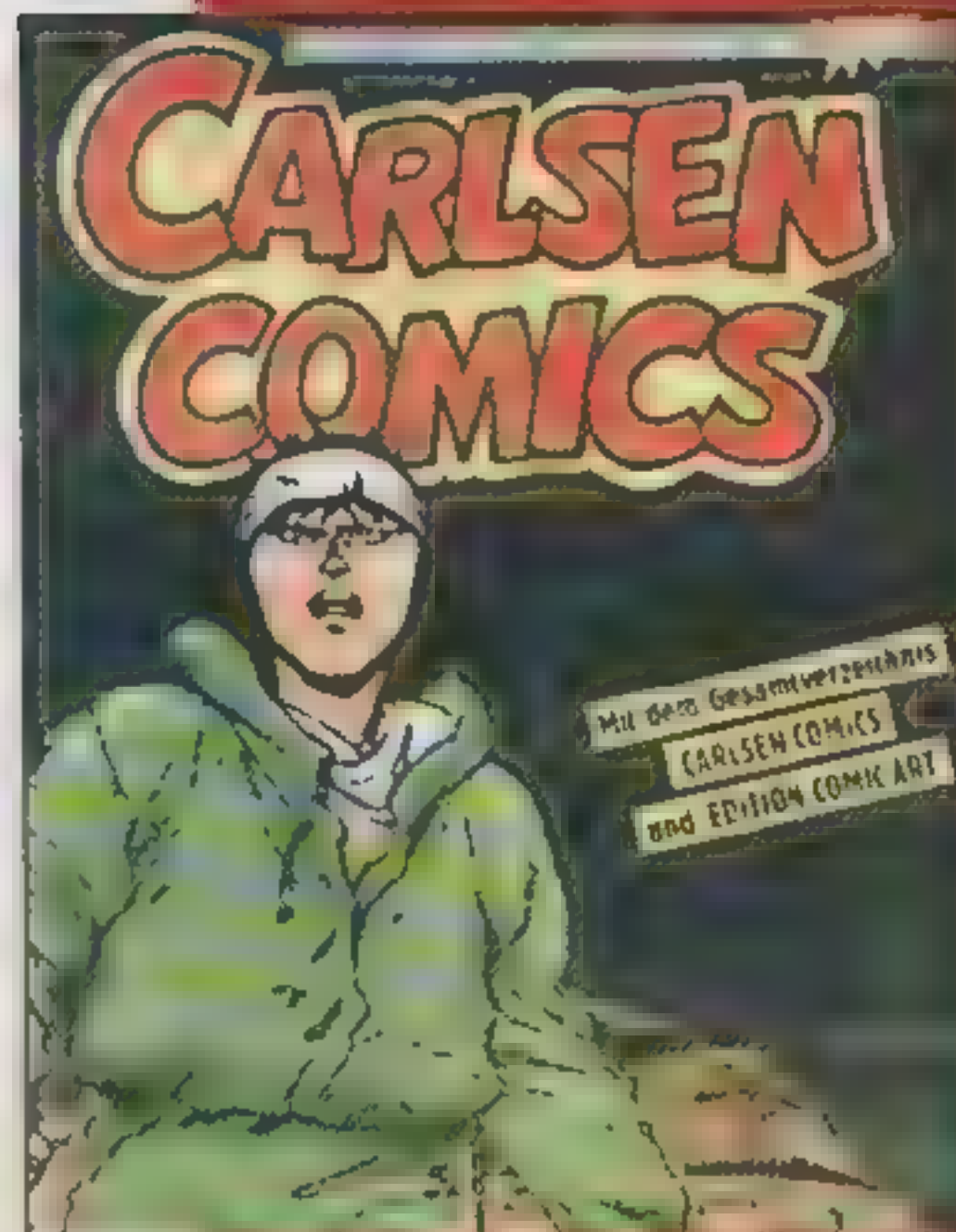
Przykładów popularności filmu i komiksu można by mnożyć bez końca... Na kasetach wideo dostępne są jeszcze „Akira Production Report Otomo Katsuhiro-no sekai to eiga”, czyli „Filmowy świat Katsuhiro Otomo” (52 min., wydanie apońskie Asmic, Pioneer LDC, amerykańskie Streamline Pictures), prawie dwudziestominutowy „Akira Sound Clip by Gerni Yamashirogumi” (tylko w Japonii), zawierający siedem nagrań połączonych z odpowiednimi fragmentami filmu, oraz „Akira Special Collection”. Do tego dziesiątki albumów, ilustracji, opracowań, modeli... Główną atrakcją londyńskiego konwentu „Shin-nen-kai '98” był odtworzony w skali 1:1, krwistoczerwony motocykl Kanedy (a o tym już innym razem).

Hej, otaku... W tym roku mija dziesięć lat od chwili, gdy zagościł u Was filmowy „Akira”. Szukajecie jak-ś obchody rocznicowe? Warto chyba uważnie przeglądać „NewType” i „Animage”. Ze swojej strony obcuje, że na bieżąco będę informował Czytelników „Kawaii” o wszelkich akcjach planowanych przez japońskich fanów.

Witold Nowakowski



Akira rysowany przez japońskich fanów



Ranma 1/2

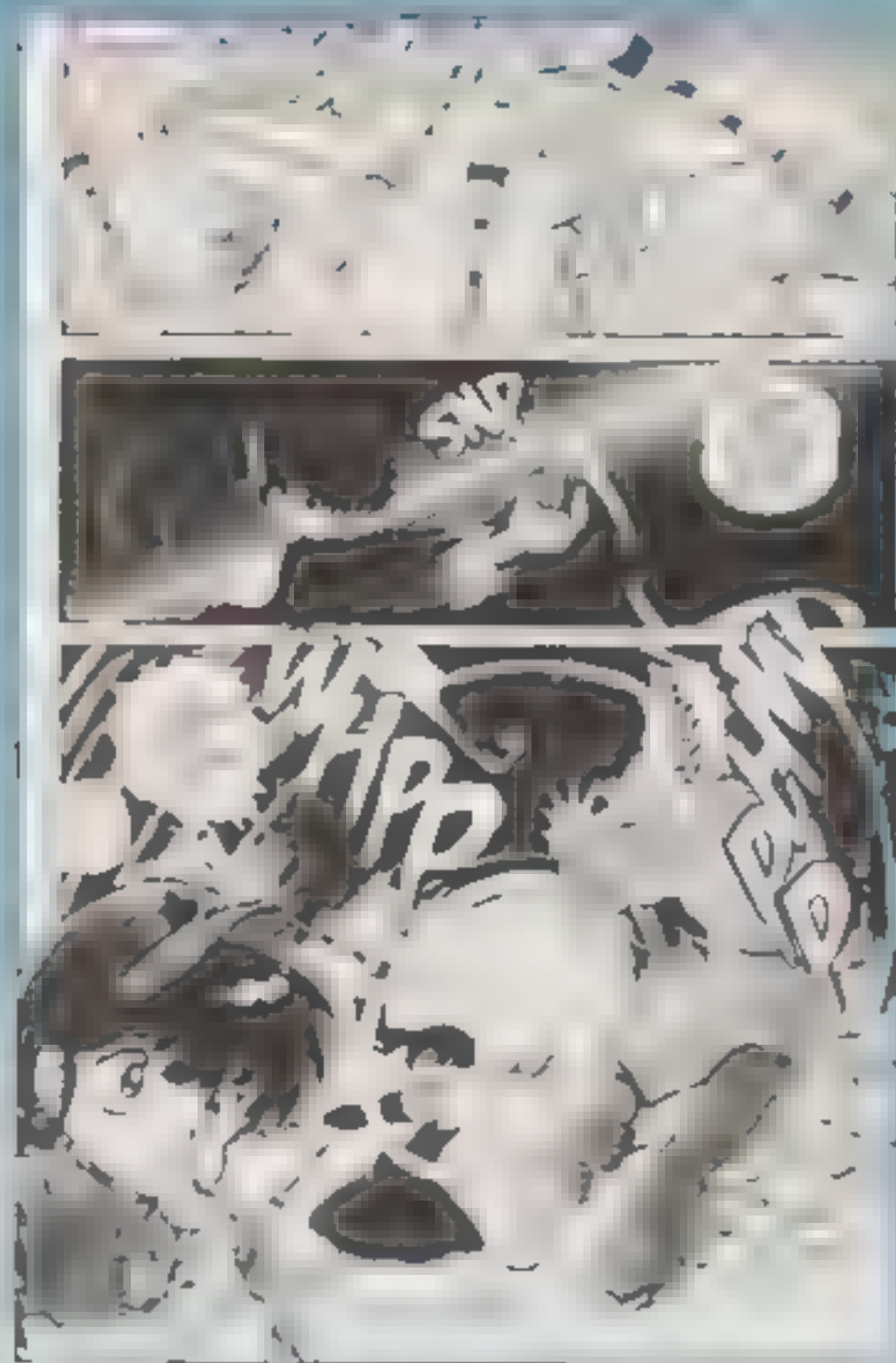
[illegible]

Deszczowa noc. Krople deszczu grają na dachach domów, spływają po szybach okien i pluskają wpadając do kałuż. Na podobny pomysł wpadł również Ryoga, który z parasolem w ręku wyszedł sobie na nocny spacer i skierował swe pluskające kroki prosto do sali treningowej Ranmy. Jego zamiary względem naszego dwupięciowego karateki były bardzo poważne i bynajmniej nie chodzi tutaj o propozycję małżeństwa, lecz o najprawdopodobniej pojedynek na śmierć i życie, a nawet coś jeszcze poważniejszego. Na zegarku wybiła godzina 2.06. Ranma niczego nie podejrzewając spał sobie spokojnie na swoim futonie. Oczywiście honor wymaga, aby denkwenta obudzić, zanim zrobi mu się kuku, a zatem Ryoga z zapalem przystąpił do dzieła i ciszę nocną rozdarł krzyk wyzywający Ranmę na pojedynek. Niestety krzyk nic nie pomógł, nasz winowajca dalej sobie smacznie spał mającąc coś przez sen jeszcze bardziej zdenerwowany Ryoga natychmiast przeszedł do czynów. Pierwszy cios zamortyzowała poduszka (ależ wercipięta z tego Ranmy). Oooo, tego było za wiele, w tym momencie Ryoga stracił ostatnie strzępy cierpliwości, jakie zostały się jeszcze w jego opanowanej rządzą zemsty głowie. Zacerpnął powietrza najgłębiej jak tylko potrafił i z całych sił wydarł się wprost do ucha Ranmy:

Obudź się do diabła! Tym razem akcja sabotazowa została uwieńczona sukcesem. Zdziałało - i to z podwójną siłą, gdyż obudził się nie tylko Ranma, ale również okolacach) czyli nieco zakrecony tatuś naszego bohatera. Dalej sprawy potoczyły się w piorunującym tempie. Oszołomiony i zdezonentowany Ranma wyeciał na zewnątrz wyrzucony przez wkurzonego niedźwiadka, natomiast (uz za nim wyskoczył bojowo nastawiony Ryoga. O co chodził? Co się dzieje! - Rozgłada się zdezerent-



wany, a raczej teraz, już zdezonantowana Ranma, gdyż nasz karateka miał pecha (?) wpaść w wielką kałużę znajdującą się tuż obok domku. Ale nie z Ryogą takie numery, bo prawda, kob. et. bić nie można, lecz Ranma nie zalicza się do tej, uprzywilejowanej grupy, mimo, że czasem zmienia płć. Tutaj chodzi o na, prawdziwszą zemstę! Oczywiście dochodzi do bijatyki, a że pora jest dosyć późna, parę osób z sąsiedztwa zostaje wyrwanych ze spokojnego snu. Jednymi z nich są Akane i Kasumi, które dochodzą do wniosku, że w okolicy szaleją włamywacze. Uzbrojone i niebezpieczne idą sprawdzić, kto śmiał zakłócić ich spokój, a tutaj... trwa bijatyka i to nie byle jaka - skoki, piruety, zawijasy, uniki, trafilanie ciężarkiem w głowę i... ładowanie Ryogi w wielkiej kałuży. Efekt? - Ryoga znika, a w jego miejsce pojawia się jakaś warcząca psia przybłęda. Ups, a to nie-



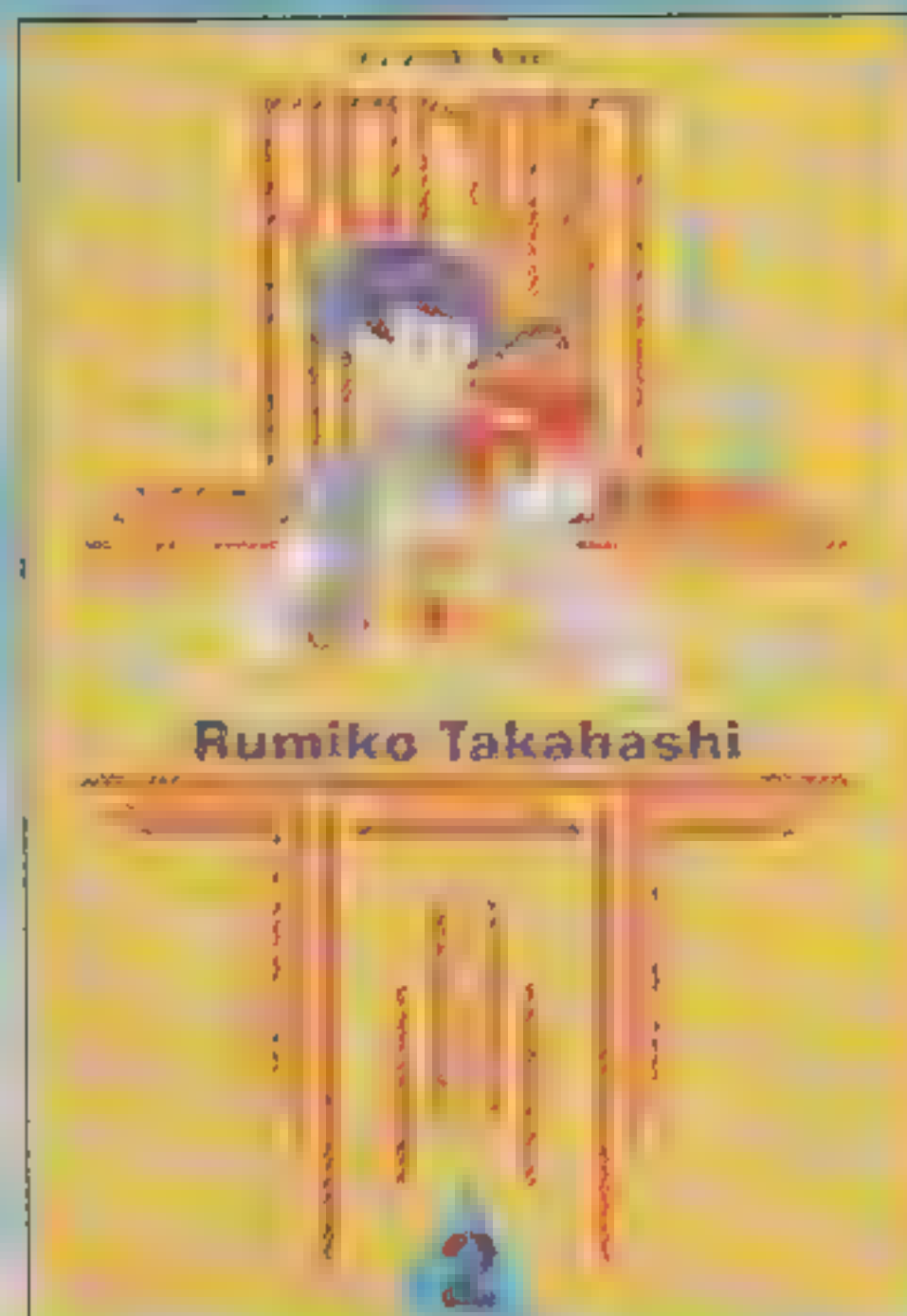
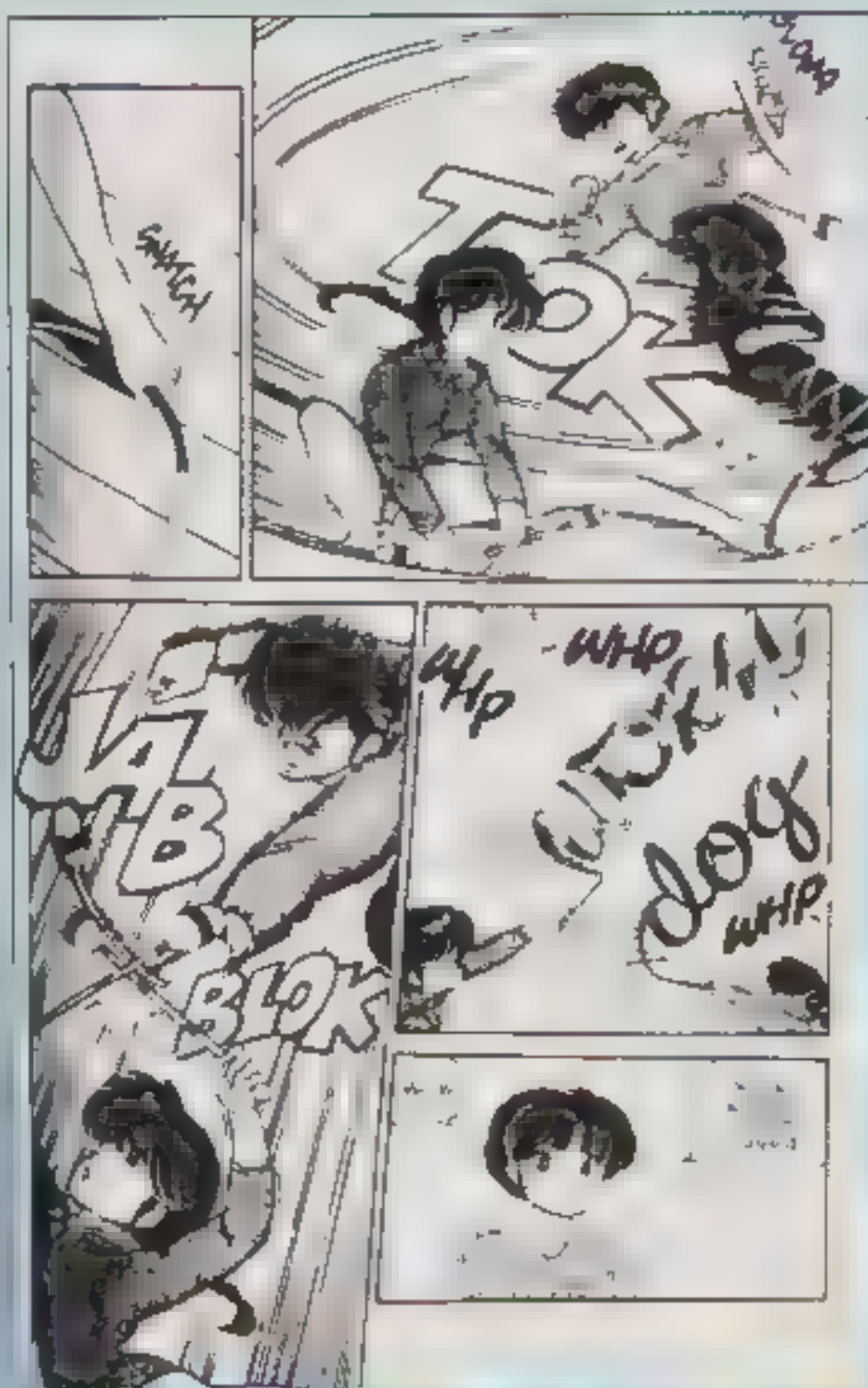


spodzianka i kto by pomyślał, że Ryoga... Ranma pomyślał... i chwilę później przetransportował psiaka do domu, po czym sam poszedł nastawić wodę w czajniku... bynajmniej nie na herbatę (zieloną rzecz jasna). No i...? No cóż, awantura się zakończyła, czas zatem pozbierać zabawki i wrócić do łóżka - pomyślała Akane, po czym wprowadziła pomysł w czyn. Wchodząc do domu usłyszała, że coś jest nie tak. Ktoś jest w środku! Włamywacz? Znowul? Łaaaa! A to co!? - Jakaś czarna bestia o zabójczym wzroku rzuciła się na naszą dzielną dziewczynę, po czym bestialsko... wskoczyła jej na ręce. No, przynajmniej próbowała. Napastnikiem okazał się... mały czarny prosiaczek, który natychmiast przypadł Akane do gustu (ze wzajemnością zresztą). Ranma jednak wydało się bardzo podejrzane zachowanie prosiaczka (dziwnie się tulił do Akane... hmm), aie sprawa natychmiast się wyjaśniła, gdy wyszło na jaw, że prosiaczek jest płci męskiej... Ranma sprawdził(a) to osobiście... oczywiście. Aie... nie w tym rzecz, czas przecież oblać psiaka wrzątkiem, eee... czyli Ryogę który zmienił się w... ups, pudło. Kundel okazał się być tylko (?) kundlem. Ech, dosyć wrażeń jak na jedną noc, która zresztą nie dobiegła jeszcze do końca, a więc... czas na gorącą kąpiel! W końcu pluskanie się w błocie w samym środku ulicy nie należy do najbardziej higienicznych zajęć. Ranma skierował swoje kroki do łazienki. Całkiem przypadkiem w tej samej chwili czarny prosiaczek również zapragnął nieco się pomoczyć. W rezultacie Ranma i dziarski zwierzączek lądują w łazience, a chwilę później następuje moment zmożenia i... kolejna awantura gotowa. Ryoga na powrót przywrócony do swojej postaci opowiada Ranmie jak wyruszył do Chin... gdy spacerował sobie po górzystych ścieżkach, pewna dziewczyna goniąca za wielką pandą zepchnęła go do źródła. Wtedy nastąpił prawdziwy koszmar gdyż Ryoga zaczął się zmieniać! to w co! To był jednak zaledwie początek całej tragedii - jakiś czas później zmoczonego prosiaczka wyłowia z wody wielka panda i postanowiła skosztować przyrządzonej po chińsku wiewprzowiny. Oczywiście gorąca kąpiel zakończyła się w wiadomy sposób... Dziewczyna? Panda? Źródło...? A co ja mam z tym wspólnego, nie powinienem być zły na mnie - rzecze Ranma... w tym samym momencie do łazienki pakuje się (zakręcony jak zwykle) tatuś Ranmy (w wersji futerkowej rzecz jasna, i w jednej chwili wszystkie części układanki wskakują na swoje miejsca, rozpoczyna się nowa awantura...

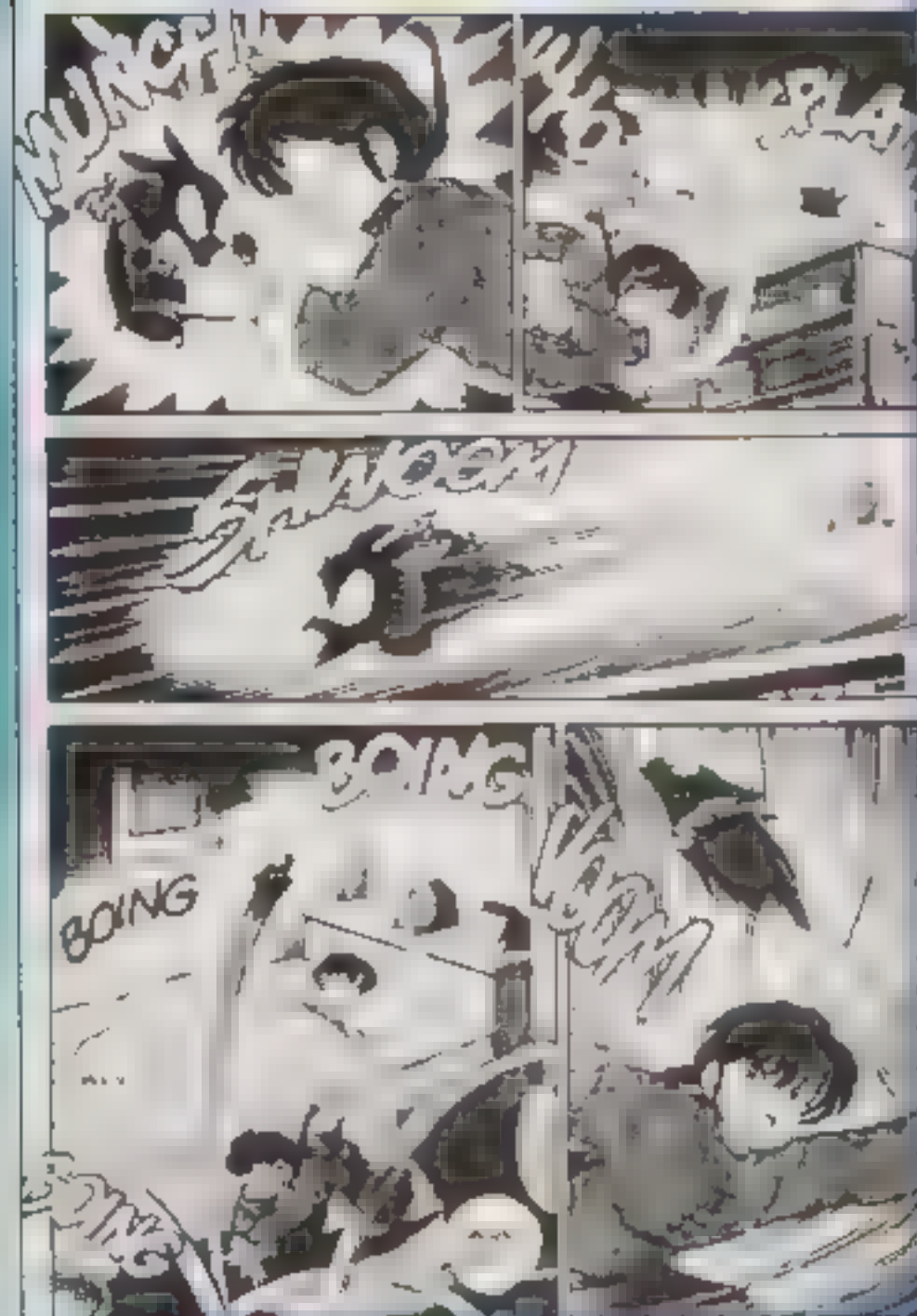
Takie właśnie są przygody Ranmy i jego (jej?) przyjaciół naprawdę trudno się nudzić. Lekka w odbiorze historyjka, żadnych nazbyt skomplikowanych szczegółów. Sympatyczna atmosfera i chwilami zupełnie szalone sytuacje trzymają czytelnika w stanie ciągłego rozbawienia. Wyrazista kreska Rumiko Takahashi powinna przy-

paść do gustu wszystkim początkującym (i nie tylko) miłośnikom mangowych opowieści. Zważając na postacie, które bez przerwy w coś się zmieniają, lub posiadają co najmniej niezwykle za interesowania, nie pozostawia czytelnikowi ani na chwilę oddechu. Przez cały tomik „przelatujemy” z wielką prędkością (świetna rzecz podczas długiej i nudnej podróży - sam wypróbowałem), a po skończonej lekturze średnia naszego dobrego samopoczucia znacznie wzrasta powyżej normy (innymi słowy - lekko świrujemy). Podobne wrażenia miałem podczas poznawania przygód wspaniałej pary polskich bohaterów komiksu (szkoda, że tylko komiksu) - Kajka i Kokosza. Jest to najbliższe porównanie jakie w danej chwili przyszło mi do głowy i myślę, że bardzo trafne. Zresztą sami się o tym przekonacie. A tak na marginesie - osobiście oddałbym ostatnią kanapkę z masłem orzechowym osobie, która zdecydowałaby się zainwestować w pełnometrażową animację z Kajkiem i Kokoszem w roli głównej. Ładnie! Cudze chwalicie, swego nie znacie! Czas najwyższy coś z tym zrobić! Aie to tak póki co, na marginesie - co nie znaczy, że jeszcze do tego nie wrócimy. Mój lektury - naprawdę polecam

Mr Jedi

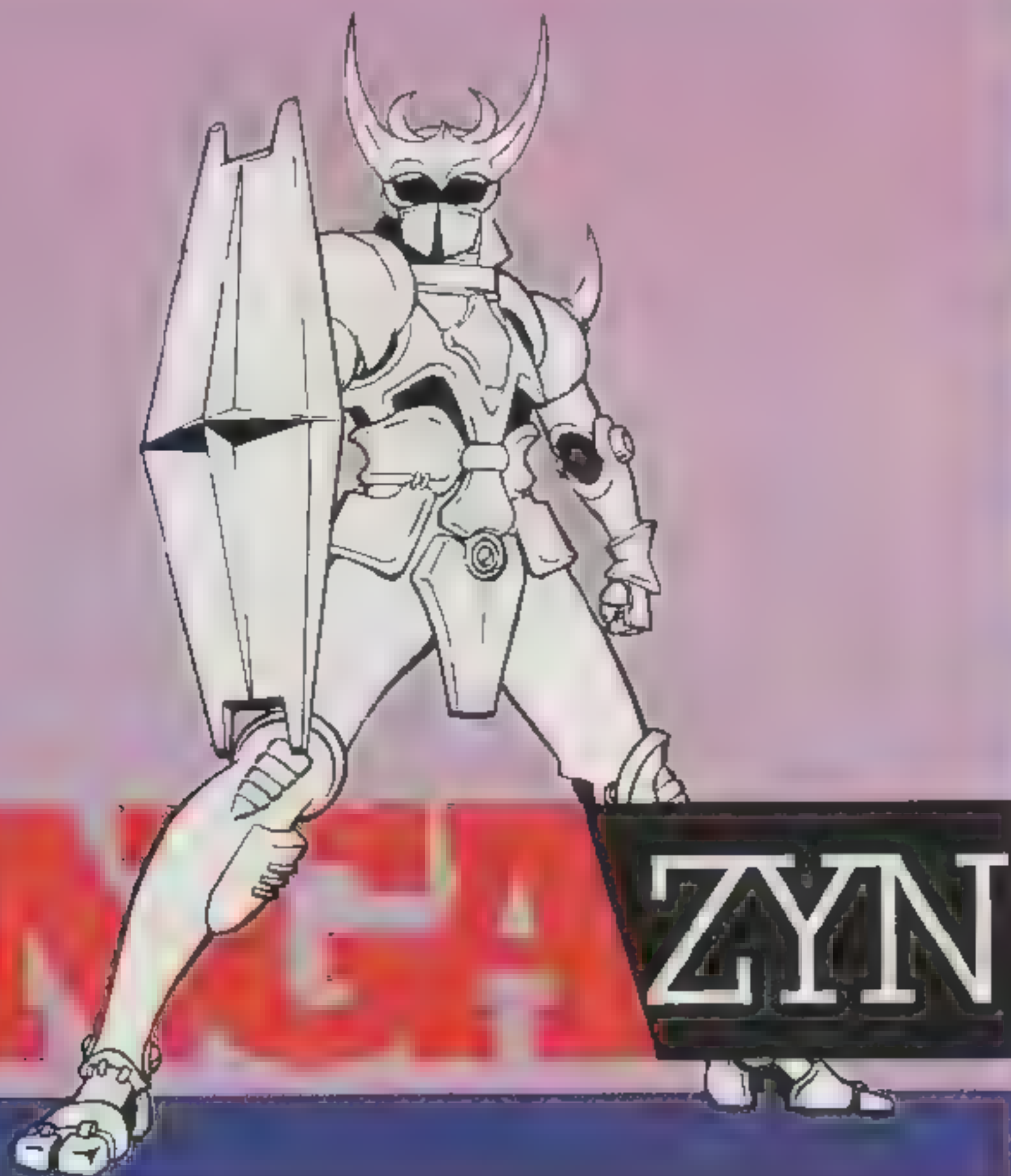


Rumiko Takahashi



日本まんが古本店

☎ (22) 六五二五四四



Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe, ul. Grottgera 9 m 3. 00 785 Warszawa, tel./fax (22) 6512544, tel (602) 256658, e-mail mangazyn@integraal.com.pl

今提案中

- 日本一番漫画家のオリジナルまんが
(「エヴァンジェリオン」、「マクロス」
「ああ！女神さま」、「らんま1/2」、「SAINT 聖矢」)
- まんが雑誌 (少年ジャンプ、少年チャンピオン
少年マガジン)
- まんが・アニメ ポスター (セーラームーン、
ドラゴン ボール)
- アルバム (日本アニメについて。。。
漫画家の作品について。。。など)
- ガレーシキット、モデル
- 日本について本 (例えば、ここにしかない
NITOBE INAZO の「武士道」)
- そして、何でも日本歴史・日本文化に関するもの
くずくずしないでね！！
- すべてのまんが・コミックスの集会に参加している！
- 通信販売も行なっている！

Oferujemy:

- oryginalne komiksy japońskie
najlepszych rysowników ("Neon
Genesis Evangelion", "A-a,
Megamisama!", "Macross", "Ranma
1/2", "Saint Seiya", "Dragon Quest";
- czasopisma ("Shonen Jump", "Shonen
Champion", "Shonen Magazine"),
- plakaty ("Sailor Moon", "Dragon
Ball");
- albumy;
- modele;
- książki (tylko u nas dostaniesz
"Bushido" Inazo Nitobe);
- oraz praktycznie wszystko, co dotyczy
kultury i historii Japonii!

Nie zwlekaj! Jesteśmy na wszystkich
konwentach komiksowych, prowadzimy
też sprzedaż wysyłkową.

もうすぐ。。。まんが専門店の開店。。。！！！！

Tomek Krupa - po prostu NFS
Data urodzin: 4 marca
Znak zodiaku: Ryby
Inne xwyki: Ogórek
Grupa krwi: nieznana
Wzrost: coś powyżej 160 (cm - oczywiście)
Waga: odpowiednia
Ulubiony przedmiot: wszystkie
Ulubiony kolor: ciemny i jego odcienie (np. ciemny ciemny)
Ulubiona potrawa: zdecydowanie hamburgery, z sup. wszystkie, poza rosół (ble, fu)
Lubi manga, anime (a właściwie kocha), komputery, historię, fizykę, techno
Nie lubi: dyskotek, chamstwa, arogancji, taniego szpanu

Charakterystyka: Jestem nienormalny przy życiu utrzymuje mnie tylko komputer, archiwum X i manga. W wolnych chwilach (a jest ich mało) rysuję mangę. Kocham 801, TFS, Arpats, Ghost in the Shell, Armitage III, Akirę, Sukeban Deka, Gunsmith Cats, Burn Up W, Bubble Gum Crisis. Uwielbiam twórców tych mang, a przede wszystkim Masamune Shirow.
Adres: Tomek Krupa, Os. Sikorskiego 13/51, 28-100 Busko-Zdrój

Magdalena Wolff
Znienawidzona przezwisko: Wolfenstein, Wolf
Przezwisko: Tygrysek, Tiger
Urodziny: Majowa Konstytucja, tylko parę lat później
Znak zodiaku: Byk

Grupa krwi: AB
Oczy: zielone
Włosy: długie, ciemne blond
Ulubiony kolor: ciemny granat, inne ciemne kolory
Ulubiona potrawa: wiele, nie lubię napojów gazowanych
Ulubiona manga: oryginalna Sailor Moon
Ulubione anime: Sailor Moon, Virtua Fighter
Lwie biana Sa lorka, Sailor Pluto - Setsuna Me ou
Charakterystyka: Interesuję się mangą, anime, mitologiami świata, kamieniami szlachetnymi. Rysuję mangę. Lubię: march przyjaźni, Sailor Pluto i dobrze się wyśpać (a kto nie...) Chciałabym zaprzyjaźnić się z kimś takim jak Setsuna (ciemnozielona, długie włosy mile widziane). Jestem bardzo wrażliwa i drażliwa. Bywam dziwna. Nie cierpię zmian. Moja sytuacja jest podobna do sytuacji wielu fanów mangi i anime w Polsce. Oto-

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy **BARDZO CZYTELNI** i **DOKŁADNIE** wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca”, należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne”. Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 5/98 - styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie białki. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam:

ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.

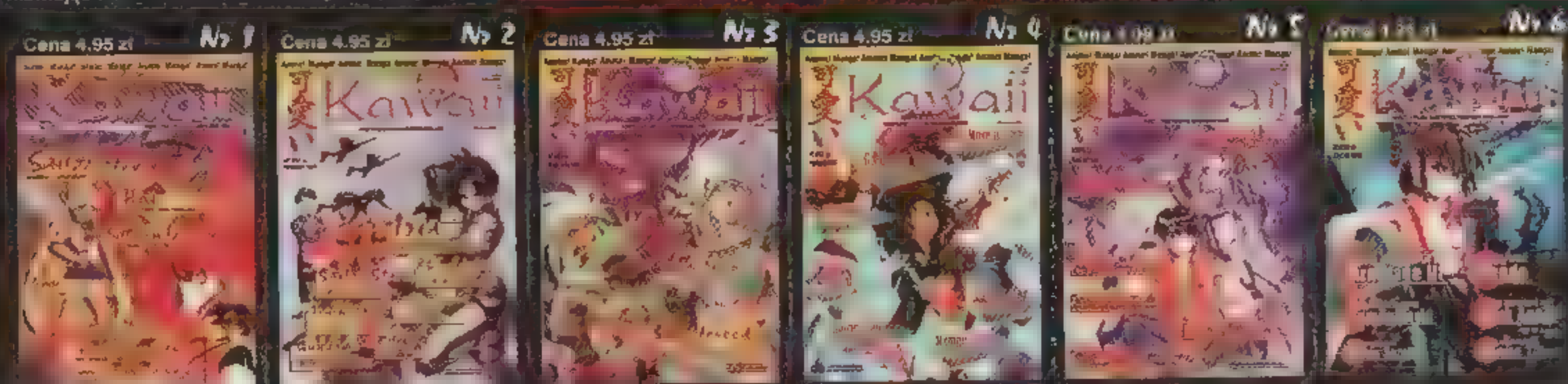
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.

6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia **WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH** znajdujących się poniżej. Zamówienia wysłane w listach **NIE BĘDĄ REALIZOWANE**.

7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD”. Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.

8. Począwszy od tego miesiąca, wśród osób, które wykupią co najmniej półroczną prenumeratę, będą losowane nagrody niespodzianki - mangowe oczywiście.

9. Nie szukaj swojego piśma w kioskach! Zaprenumeruj, a przyjdziemy do Ciebie!



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

proszę o przesłanie faktury VAT

Nasz NIP

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

czenie, jest mniej więcej tego zdania, co mieta w rozwoju, ogląda jakieś głupie czarodziejki, jest dziecinna. A e bywają również przyjaciele, którzy dzielą ze mną los. Pozdrawiam wszystkich fanów mang, anime, tak jak ja oczekujących „poprawy sytuacji” w naszym ukochanym kraju.
Adres: Magdalena Wolff ul. Planetowa 27A, 04-830 Warszawa

Katarzyna Zielińska
Data urodzin: 20.09.1977
Kolor oczu: zielony
Kolor włosów: rude (bardzo)
Nie lubię dyskotek i fałszu. Lubię anime, mangę, książki, historię.
Ulubiony kolor: zielony (soczysty)
Lubiona autorka: Margit Sandemo
Charakterystyka: Już jako dziecko wiedziałam co dobre i namiętnie oglądałam Żalogę G. Jestem leniwa „trochę”, romantyczna, marzycielska. Nie mam natogów (żadnych). Za anime i mangę dałabym się „pokrać” a nie za Otaku się nie uważam (trzeba sobie zasłużyć). Pragnę nawiązać kontakt z ludźmi takimi jak ja (fani anime i mang).
Adres: Katarzyna Zielińska, os. Halera 15A/14, 73-110 Stargard Szczeciński.

Róża Warszawik
Data urodzin: 19 kwietnia 1988
Znak zodiaku: Baran
Ulubiony przedmiot: matematyka, W-F, angielski
Lubię kolory: żółty, różowy i niebieski.
Ulubiona potrawa: lody, cukierki, ciastka
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon
Charakterystyka: Jestem uczennicą klasy 3a. Jestem najlepsza w czytaniu. Lubię Czarodziejki, gry i zabawy. Szybko nawiązuję przyjaźnie. Lubię czytać.
Mój adres: Róża Warszawik ul. Kajakowa 11c/9, 02-838 Warszawa.

Kasia Natalia Radziejewicz
Lat: 10 Grupa krwi: 0
Znak zodiaku: Bliźnięta
Ulubiona potrawa: lody, cukierki, ciastka
Nie lubię szpinaku i marchewki
Ulubione przedmioty: muzyka, plastyka, W-F
Ulubiony kolor: biały, różowy, niebieski
Charakterystyka: Jestem rozpieszczonym dużym dzieckiem. które lubi czytać komiksy i wymyślać nowe odcinki mangi.
Adres: Katarzyna Natalia Radziejewicz ul. Borsucza 10, 16-010 Wasilków.

Kate
Kolor oczu: zielone
Kolor włosów: brązowe
Data urodzenia: 18 stycznia 1988 rok
Znak zodiaku: Koziorożec
Hobby: rysowanie, pisanie opowiadań, sport, praca na komputerze
Xywnka: Kate
Charakterystyka: Nie mam żadnej charakterystyki i nie mam nic na swoją obronę.
Mój adres: Kate ul. Sujkowskiego 1/47, 86-300 Gr.

dziadzi.
Ps. Do niedawna myślałam, że tylko dziewczyny interesują się mangą i oglądają „bajeczki”. Tymczasem okazało się, że jest bardzo dużo chłopaków robiących to samo i jest super!

Darek Adamczyk
Pseudonim: Rambo
Data urodzin: 26 grudnia 1985
Znak zodiaku: Koziorożec
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: matma, W-F, nie lubię rosyjskiego
Ulubiony kolor: czerwony
Ulubiona potrawa: flaczki
Charakterystyka: Brzydko mówiąc „dozwalam” być ochrany od nauczycieli. Lubię Czarodziejkę i na baranie, Raj.
Adres: Darek Adamczyk, ul. Szek 417, 74-400 Dębno Lubuskie, tel. 4176

Mariola Warpecha
Data urodzin: 27.05.84
Znak zodiaku: Bliźnięta
Ulubiony przedmiot: biologia, j. niemiecki, geografia, muzyka, nienawidzę matematyki
Ulubiony kolor: pomarańczowy, wszystkie kolory natury oraz wszystkie odcienie błękitu
Ulubiona potrawa: prawie w ogóle nie jem mięsa, nie znoszę czosnku, a e poza tym jem wszystko, oczywiście łącznie ze siodłaczami i owocami
Ulubione zwierzę: zółw k o m enia Sara oraz wszystkie zwierzęta, prócz owadów
Nie znoszę ludzi zarozumiałych narzucających się oraz Disco Polo rapu. Michaela Jacksona
Ulubiona Saiorka: Usagi Makoto Am. Hotaru
Charakterystyka: Oczywiście uwielbiam mangę i anime. Poza tym interesuję się językami obcymi. Najbardziej polubiłam angielski, japoński. Mam ogromne poczucie humoru. Kocham wszystko, co jest związane z mangą, anime, przyrodą, muzyką, podrzami, marzeniami, maskotkami oraz grami komputerowymi. Od dłuższego czasu rysuję mangę. Chętnie nawiążę korespondencję.
Adres: Mariola Warpecha ul. Podtatrzańska 68/19, 34-400 Nowy Targów, Nowosądeckie Ps. Pozdrowienia dla: Ewy Chodackiej, Marty Klincewicz, Baśki Zagórskiej.

Karina Świacka
Data urodzin: 13.12.1984
Ulubiony przedmiot: biologia
Ulubiony kolor: czarny
Ulubiona potrawa: zupa owocowa
Znak zodiaku: Strzelec
Wzrost: 153 cm
Charakterystyka: Raczej nie lubię Sailorów i innych takich. Lubię za to chłopców. Piszę ludziom ze wszystkich stron! Odpiszę na każdy list.
Mój adres: Karina Świacka ul. Kilińskiego 16/4, 76-200 Ślupsk

Marta Masańska
Data urodzin: 13.01.1985
Wiek: 12 lat

Znak zodiaku: uparty Koziorożec
Wzrost: nie zrażać się, a e 168 cm
Oczy: szaroniebieskie
Włosy: brązowe, blond?
Ulubiony kolor: różowy, błękitny
Ulubiona potrawa: chipsy, nie lubię szpinaku
Charakterystyka: Lubię mangę i anime, a poza tym Sailor Moon oraz ci nie równa gustu, e w Tenchi Muyo Gram w p. k. ręczna. C e t n e p. znam fajnych ludzi.
Adres: Marta Masańska ul. Krocowej Jadwigi 4/51, 76-200 Ślupsk

Agnieszka Siemieńska
Znak zodiaku: Waga
Pseudonim: Venus
Data urodzin: 14.10.85
Grupa krwi: 0
Ulubiony kolor: czarny
Hobby: manga, anime
Lubię rysować, pisać, czytać, chodzić w spodniach
Wzrost: 163 cm
Wiek: 12 lat
Oczy: błękitne
Włosy: transa aktyczna
Stan jej niewinności: za pozwoleniem redakcji, zachowam w sekrecie
Adres: Agnieszka Siemieńska ul. Storałowska 41/19, 30-611 Kraków (podpisać) „Do Venus”

Marlena Bonańska
Data urodzin: 14.10.1983
Znak zodiaku: Baran
Ulubiony przedmiot: matematyka, nie lubię fizyki
Ulubiony kolor: biały, różowy, niebieski
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon
Ulubiona Saiorka: Sailor Moon
Charakterystyka: Uwielbiam anime Sailor Moon i chętnie założę lub wstąpię do klubu pod taką nazwą (nie musi być tylko o czarodziejkach - manga to nie tylko sailorki). Nie lubię ludzi, którzy wstydzą się tego, że lubią mangę, m. m. to, jestem bardzo przyjaźliwa - odpiszę na każdy list.
Adres: Marlena Bonańska ul. Złanieckiego 4C/10, 03-980 Warszawa

Grzegorz Packi
Data urodzin: 1984.02.13
Znak zodiaku: Wodnik
Grupa krwi: nieznaną
Ulubiony przedmiot: informatyka i historia
Nie lubiany przedmiot: godzina wychowawcza, biologia, matematyka
Ulubiony kolor: zielony
Ulubiona potrawa: spaghetti, nienawidzę marchewki, zupy z marchewką
Charakterystyka: Bardzo łatwo można mnie zdenerwować, łatwo się wkurzam, uwielbiam słuchać muzyki, a da Manhattan, lubię też grać w gry na swoim mieście i komputerze (Amiga 600). Uwielbiam mangę i anime oraz lubię bardzo Czarodziejkę z Księżyca. Chodzę do siódmej klasy, bardzo dobrze pływam. Muszę do niej dobrać zawrzesć z k. n. s. z. a. m. o. s. c.
Adres: Grzegorz Packi ul. Czerna 12/100, 92-544 Łódź Wdżew Wschód

Pokwitowanie dla poczty

zł. gr.
słownie
złoty

groszy
jak wyżej

wpłatujący

Dokładny
adres

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł. gr.
słownie
złoty

groszy
jak wyżej

wpłatujący

Dokładny
adres

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

Pokwitowanie dla właściciela

zł. gr.
słownie
złoty

groszy
jak wyżej

wpłatujący

Dokładny
adres

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

Kawon

CD-ACTION

5 PEŁNYCH WERSJI
GIER I PROGRAMÓW

2xCD

CD-ACTION

Nr 2/98
Luty 1998

I-WAR

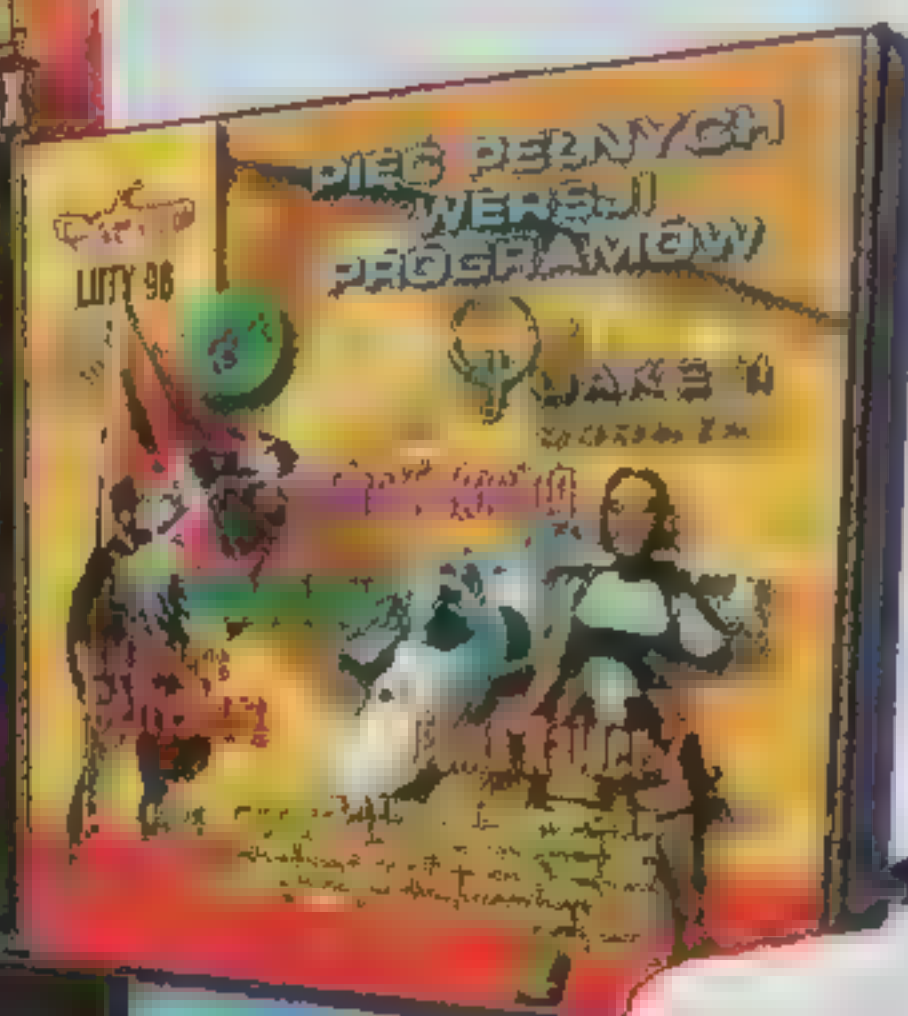
QUAKE II, TOMB RAIDER 2,
G-POLICE, RIVEN, SEVEN KINGDOMS,
NUCLEAR STRIKE, STAR WARPED,
MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECZNA,
BLUTZKRIEG, ENGLISH YOUR WAY 2.0,
ARTIST: LIVE PIX

KONKURS

Już dziś Jesteśmy najlepszi.
Kto wie, co może być dalej?
Śledź po kolejnym numerze

CD Action

żeby to sprawdzić!



Zamówienia na bieżące i archiwalne numery można składać pod adresem:

SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, 3412082,
E-MAIL: SILVER.BIURO@MIKROZET.WROC.PL

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin.

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę
4. Można nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia.

Oto jakie propozycje dotąd nadesłało się:

- najlepszy Mecha,
- najlepsza ścieżka dźwiękowa,
- najpopularniejsza postać anime/manga,
- najpopularniejszy wróg anime/manga,
- Dużo innych tytułów
- najpopularniejsza seiyuu,
- najciekawszy czar



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha

TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon
2. Tenchi Muyo
3. Ghost in the Shell
4. 801 Airbats
5. Gunsmith Cats
6. Urusei Yatsura
7. Akira
8. Armitage III
9. Matilda
10. RG Veda

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
2. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
3. Sailor Mercury (Ami Mizuno)
4. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
5. Sailor Neptune (Michiru Kaiou)



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Tei Animation

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń poda, swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich wynikające

Piszę, ponieważ mam straszny problem. Napisałem do mnie chłopak, który przeczytał moje ogłoszenie w rubryce „Poznajmy się”. Nie podał mi swojego adresu. Na dole listy widniało tylko „Alex” i to wszystko. (...) Proszę o kontakt. Mój adres: Magda Dobrowolska ul. 1 Maja 17/43, 99-300 Kutno

Wymienię naklejki z albumu Sailor Moon. Adres: Iwona Domagalska ul. Chłopska 10K/2, 80-399 Gdansk - Oliwa

Wymienię naklejki z Albumu Fana 2/97. Mój adres: Joanna Bartoszek, Bydgoszcz Monte Cassino 4/6, 42-600 Tarnobrzeg

Mam 16 lat. Interesuję się mangą i anime oraz komputerem PC. Posiadam ponad 3 tys. mangowych obrazków. Nawiążę kontakt ze wszystkimi mangomaniakami, nie tylko. Mój adres: Przemysław Kamrowski os. Ks. Szumana 1/48, 83-200 Starogard Gd woj. gdański

Nawiążę kontakt listowny z fanami Sailor Moon, Tenchi, Muyo o Oh My Goddess! Jeśli ktoś z Was jest zainteresowany, niech napisze: Magda Szafranska ul. Jaskółcza 15/5, 65-465 Żelazna Góra

Jestem miłą, ale kłótliwą czternastolatką. Ulubiony temat anime - Sailor Moon, Neon Genesis Evangelion i wiele innych. Odpiszę na 100%. Piszcie kochani! Mój adres: Agnieszka Józak ul. Jaśminowa 18, 99-340 Krośnice, woj. łódzkie

Punkt kontaktowy, ponad 130 adresów, wiele ciekawych tytułów anime, mnóstwo kontaktów Otaku z całej Polski. Na razie nikt nie żaliuje, że do mnie napisał. Z wielką chęcią poznam nowych ludzi. Niech pisze każdy, kto czuje, że czegoś mu brakuje, czegoś szuka. Mój adres: Adamski Krzysztof ul. Kościuszki 22/2, 55-300 Środa Śląska, woj. wrocławskie

Poszukuję czwartego numeru komiksu Czarodziejka z Księżyca. Odkupię lub wymienię się np. na figurkę kłosa z czarodziejek. Kontakt: Krzysztof Kowalka ul. N. podległości 42/48, 42-207 Częstochowa

Poszukuję filmu Ghost in the Shell - proszę o pomoc. Przemysław Prus ul. L. Staffa 8, 48-303 Nysa, tel. 077-310953

Fanów Czarodziejki z Księżyca, którzy ukończyli 9 rok życia, zachęcamy gorąco do członkostwa w Klubie Księżniczki Selenity. Piszcie do nas! Najciekawsze listy nagrodzimy. Adres: przewodniczącej: Anita Kloss 87-522 Ostrowie Rypński

Poszukuję osób, które mają grę karcianą Ani-Mayhem i chcieliby się wymienić. Adres: Paweł Wierzbowski ul. Polna 8, 11-700 Mrogowo

Chcesz należeć do fan-klubu Sailor Moon, napisz pod adres: Fan Club Sailor Moon os. Stalowe 4/26, 31-920 Kraków. Mnie widziane zdjęcie

Klub korespondencyjny Manga Rulez. Pomozemy ci w każdym mangowym problemie. Poszukujemy nowych członków. Napisz, a nie pozakusisz! Adres: Oskar Jach „Yakuza” ul. Zakopiańska 150a, 30-435

Kraków. PS Jeśli posiadasz naklejkę do włoskiego albumu Sailor Moon - napisz lub zadzwoń 0602 240-688

Proszę o kontakt wszystkich, którzy wiedzą w jak sposób można uczyć się w Polsce języka japońskiego. Ponad to czekam na listy od wabicieli i wielbicieli Sailor Moon oraz mangi i anime w ogóle. Adres: Wojciech Paczeński ul. Bronińskiego 28/18, 35-206 Rzeszów

Wymienię pierwszy numer Kawaii za plakat z drugiego numeru. Adres: Renata Gruszczyńska, Zabrzez 15, 97-518 Przysięża

Proszę o kontakt z osobą, która posiada wszystkie odcinki Czarodziejki z Księżyca na kasetach video. Wymienię się również na naklejki z Albumu Fana. Mój adres: Magda Dobrowolska ul. 1 Maja 17/43, 99-300 Kutno, tel.: (024) 54-30-41 lub 0602 239-236

Sprzedam ponad 50 naklejek z Albumu Fana 2/97, kilka komiksów Czarodziejka z Księżyca 1/97 i 4/97, różne gadzety z mangą. Nawiążę kontakt z osobami interesującymi się mangą i anime z woj. radomskiego w wieku powyżej 13 lat. Kontakt: Michał Kowalczyk tel.: (048) 36-45-170

Sprzedam 2 3 4 6 7 8 numer komiksu Czarodziejka z Księżyca, cena za jeden komiks wynosi 2 zł. Adres: Aleksandra Granda ul. Zwłocka 30C, 31-700 Przemyśl

Wymienię naklejki Albumu Fana. Adres: Aleksandra Motyka os. Jana III Sobieskiego 27/44, 60-688 Poznań Tel.: (061) 8235-328

Naklejki na wymianę z Albumu Fana. Adres: Maria Hoffman os. Jana III Sobieskiego 27/31, 60-688 Poznań Tel.: (061) 8235-788

Wymienię komiksy Czarodziejka z Księżyca 4 i 7/97 za inne gadzety z Sailor Moon. Adres: Dorota Ratkowska os. Uroczę 7/85, 31-957 Kraków

Wymienię dzienniki ucznia z wizerunkiem Czarodziejki z Marsa na kilka naklejek Czarodziejka z Księżyca (ilość naklejek do uzgodnienia). Adres: Ania Kotecka, Mokoszyń 53, 97-307 Srock, woj. piotrkowskie

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime z okolic Putaw (woj. lubuskie) i nie tylko. Adres: Marcin Gorzyński ul. Dąbrowskiego 3a/10, 24-400 Putawy

Chciałabym założyć klub korespondencyjny Czarodziejki z Księżyca. Jeżeli podoba wam się tak pomysł, piszcie. Na początek pomóżcie mi wymyślić, jaką nazwę dla klubu. Mój adres: Magda Dobrowolska ul. 1 Maja 17/43, 99-300 Kutno

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Gracjan Cichowski ul. Kolejowa 44/4, 62-600 Koto

Całą serię Armitage III wymienię na Plastic Little albo Akirę, lub sprzedam za 100 zł. Tel.: 090 645-876

Pierwszy lubuski fan-club mangi i anime „Shinkro” przyjmie w swe szeregi każdego Otaku. Znaczek zwrotny mile widziany. Adres: Piotr Ralski ul. Przedwiośnie 3/67, 20-533 Lubin

Jestem fanką Czarodziejki z Księżyca, jeśli też nią jesteś - napisz do mnie. Na 100% odpowiem na każdy list. Dla pierwszych trzech osób, które do mnie napiszą, wyślę ksero streszczenia 45 i 46 odcinka Sailor Moon. Proszę włożyć do koperty znaczek zwrotny. Adres: J.G. ul. Kraszewskiego 5/6, 35-016 Rzeszów

Mam 20 lat i jestem zagorzałym fanem anime. Moja kolekcja stara rośnie. Chętnie nawiążę kontakt z osobami o podobnych zainteresowaniach w celu wymiany doświadczeń i spostrzeżeń. Mój adres: Sławek Krawczyk ul. Wyszyńskiego 39/14, 50-330 Wrocław Tel.: 345-39-29

Nawiążę kontakt listowny z fanami mangi i anime. Odpiszę na każdy list w 100%. Bany ul. Nowa 6, 16-500 Sejny woj. suwalskie

Wszystko sprzedaż

PC SHAREWARE

Temat miesiąca

**Metody oszczędzania miejsca
na twardym dysku**

Gry

Internet

Bonus

Programy

Edukacja



Zamówienia na bieżące i archiwalne numery można składać pod adresem:

SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, 3412082,
E-MAIL: SILVER.BIURO@MIKROZET.WROC.PL

CHANOYU

- CZYLI ŁYK HERBATY INACZEJ

茶
之
湯

Ktoś, kogo imienia historia niestety nie przekazała potomnym, powiedział ze smutkiem: - „Istnieją na świecie trzy rzeczy najbardziej godne pożałowania: deprawowanie cudownej młodości przez złe wychowanie, profanowanie pięknych obrazów poprzez podziw ignorantów i marnowanie dobrej herbaty przez złe jej przyrządzanie”...

Herbata.. Znamy ją wszyscy. Codziennie w kraju i zagranicą wypijamy jej tysiące litrów. Lipton, Earl Grey, Brooke Bond, odmiany chińskie, indyjskie... Prócz kawy i Coca-Coli trudno chyba na całym świecie o bardziej popularny napój. Smutnym faktem jest, że z jej przyrządzaniem przeciętny użytkownik zbyt często się nie certyfikuje. Prym wiodą tu zwłaszcza placówki tzw. „zbiorowego żywienia”. Torebkę herbaty, o coraz wymyślniejszym kształcie, zalewamy wodą (możemy się uważać za szczęściarzy, jeśli dostaniemy gorącą) i po wszystkim.

Tymczasem Japonia wykształciła, w drodze ewolucji, jedyną w swoim rodzaju ceremonię. Z dworskiej zabawy powstał rytuał, który pozwolił wydobyć z herbaty 100% jej możliwości. Zaczynających się od smaku i zapachu napoju, a kończących na głębokich doznaniach estetycznych i psychicznych pijącego.

Najznamienitsi mistrzowie chanoyou (lub cha-do) twierdzą, że nie istnieje jeden sposób parzenia herbaty i przebiegu ceremonii jej picia. Funkcjonuje wprowadzić sztywny ogólny szkielet chanoyu. Ale wokół niego, każdy specjalista potrafi stworzyć jedyne i niepowtarzalne w swym klimacie dzieło.

Ale jak co miesiąc zaczniemy od początku.

HERBATA

Legenda przypisuje powstanie herbaty twórcy filozofii zen Bodhidarmie, noszącemu w Japonii imię Daruma. Mnich ten osiągnął afirmację (oświecenie) po długoletniej medytacji. Jedno z podań mówi, że siedzącemu bez ruchu mnichowi odpadły z tego powodu nogi... Ase wracajmy do herbaty. Bodhidarma, mimo niewątpliwej świętości, miał jedną przywarę. Nie potrafił mianowicie opanować senności. Zagniewany, że coś tak nieistotnego jak ciało przeszkadza w medytacji, wyrwał sobie nieposłuszne powieki i cisnął na ziemię. Rano stwierdził, że w tym miejscu wyrósł zielony krzew, o liściach, z których napar miał właściwości odpędzania snu.

Tradycja japońska głosi, że herbaty używano na dworze cesarskim w Nara już w VIII wieku naszej ery. Głównie jako lekarstwa. Historycznie potwierdzone jest, że do Japonii herbata (cha) zawitała powszechnie w XII wieku. Buddyjski mnich o imieniu Eisai dwukrotnie odwiedził Chiny i przywiózł ze sobą nie tylko nasiona krzewów, ale również metody ich uprawy. Sadzonki doskonale się przyjęły zwłaszcza w okolicach Kioto, gdzie w okręgu Uji do dzisiaj istnieją plantacje wysoko gatunkowe, herbaty.

Inne równie ważne rejony upraw to okolice Nagoya na wyspie Honshu i prefektura Shizuoka nad zatoką Suruga. Zbiory najdelikatniejszych, rosnących na szczytach krzewów liści odbywają się 3-4 razy w roku. Urodzaj zapewniają: dobre położenie geograficzne plantacji (pacyficzne wybrzeża Japonii) oraz uokowane tarasowo na zboczach wzgórz uprawy. W trakcie przygoto-

wania do spożycia, herbata japońska jest obrabiana nieco inaczej niż herbaty tzw. czarne, sprzedawane powszechnie w Europie. Herbata czarna jest kolejno poddana wędnięciu, skręcaniu, fermentacji i suszeniu. W przeciwieństwie do niej herbata zielona podlega jedynie skręceniu i suszeniu. Suszenie liści odbywa się w dość znacznej temperaturze, przy użyciu drobnych krat, pod którymi płonie niewielki ogień. Wysuszone liście zachowują swój naturalny zielony kolor.

Wszystkie gatunki herbat zielonych po zaparzeniu dają napar, wbrew nazwie nie czysto zielony, ale żółtawo zielonkawy, o lekko cierpkim smaku i delikatnie przyjemnym zapachu.

W Japonii nie zalewa się herbacianego proszku wrzątkiem, ale wodą o temp. ok 85°C. Wysoka temperatura niszczy bowiem zawartą w liściach teinę, natomiast woda o niższej temperaturze wydobywa z herbaty właściwy zapach i nadaje jej ostry smak.

„Picie herbaty pożyteczne jest dla zdrowia...” pisał na przełomie XII i XIII wieku wspomniany wcześniej Eisai. Zalecał on herbatę jako lek na pięć chorób: brak apetytu, paraliz, bezwład, czyraki i berberi. Z czasem herbata zyskała sławę uniwersalnego panaceum na wszelkie dolegliwości. Co najsmieszniejsze, współczesne badania farmakologiczne potwierdzają w pełni opinię Eisai.

Najważniejszym ze składników herbaty jest garbnik o nazwie tanina (nie mylić z teiną). Oczyszcza on przewód pokarmowy z mikrobow i ułatwia trawienie tłustych potraw. Nadaje również herbatce jej specyficzny smak i zapach.

Składnik numer dwa to teina, alkaloid działający pobudzająco na wzrok, spostrzegawczość i pamięć. Ponadto rozjaśnia umysł i nieco podnosi ciśnienie krwi.

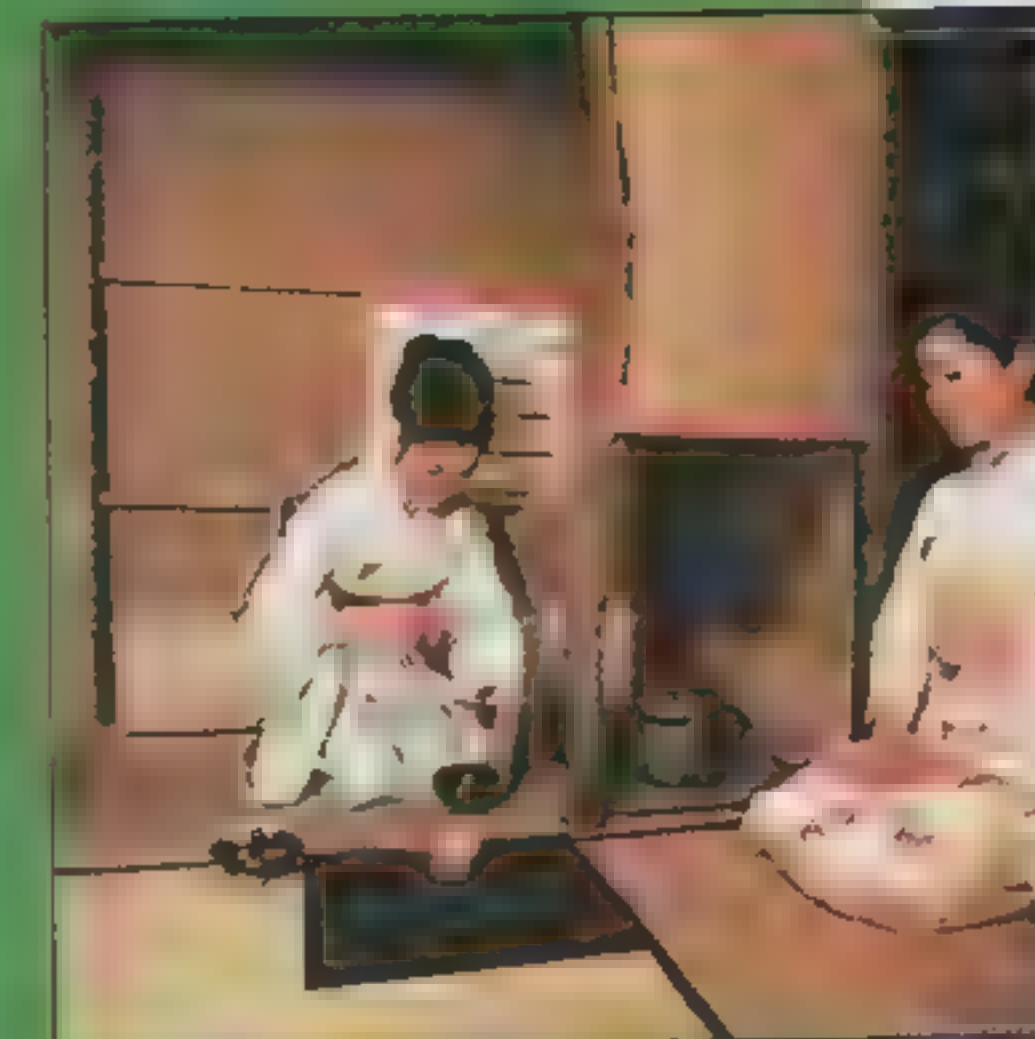
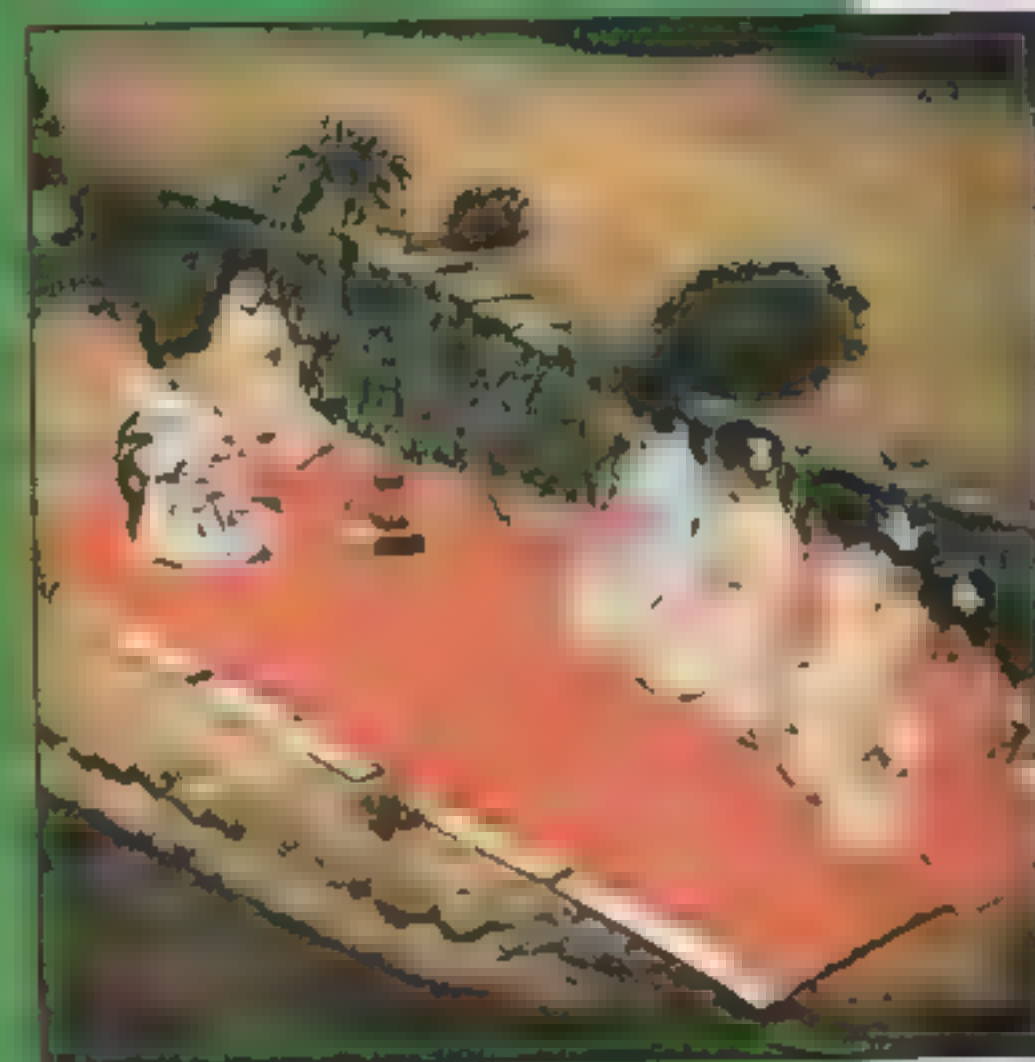
Zaprzysięgli kawosze twierdzą, że teina, to prawie to samo co kofeina tyle, że groźniejsza dla organizmu. Bzdura!... Teina, w przeciwieństwie do kofeiny nie odkłada się w organizmie i nie ma możliwości się nią zatruć.

Liść herbaty zawiera również wiele innych cennych składników. Należy tu wymienić węglowodany, A-karoten, witaminy z grupy B, Witaminę C (liść herbaciany ma jej 4-krotnie więcej niż cytryna) i P (najwyższa chyba zawartość w liściach roślinnych na świecie). Herbata pomaga gromadzić się witaminie C w wątrobie i nerkach, leczy szkorbut, oraz zwiększa ilość czerwonych ciałek we krwi. Udowodniono zbawienny wpływ herbaty na późne objawy chorób popromiennych wśród ofiar Hiroshimy i Nagasak.

MISTRZOWIE CHA-DO

Mimo, że o czystą herbatę niewątpliwie są Chiny, nie utrzymały się w tym kraju żadne z ceremonii związanych ze spożyciem tego napoju. W Japonii natomiast, herbata jest do dzisiaj przedmiotem swoistego kultu. Mimo, że zacierany już dla pewnych warstw społecznych, nadal zachowuje on w sobie dawne elementy poetycznej filozofii.

Początków ceremonii, znanej nam jako chanoyu, należy upatrywać w epoce Muromachi w czasach panowania shoguna Ashikaga Yoshimitsu. Człowiek ten, będący koneserem piękna i sztuki, kolekcjonował przedmioty znane



pod ogólną nazwą karamono („rzeczy chińskie”). Należały do nich obrazy, ceramika i porcelana (w tym różne przybory służące do parzenia herbaty).

Prezentowaniu zebranych puzderek, imbryków, czarek i innej zastawy służyły tzw. „tocha” – „konkursy herbaciane”. Polegały one na rozpoznawaniu gatunków podawanej do picia herbaty. Tocha, n.ejednokrotnie stawały się formą gier hazardowych, w których łatwo było stracić niemały majątek. Z czasem, ten typ rozrywki uległ pewnemu wysublimowaniu. Z formy rozrywki, stał się ceremonią o mocno sformalizowanej etykietce. Na dwór shogunatu ten swoisty typ relaksu zaszczerpił Murata Mokichi, znany później jako Murata Shuko. Za jego czasów chanoyou przybrało już formę intymnego spotkania towarzyskiego, na którym stosowano ścisły rytuał picia herbaty.

Murata w młodości był uczniem klasztoru buddyjskiego na przedmieściach dzisiejszej Yokohamy. Został jednak z niego wyrzucony za lenistwo. Udał się zatem do Kyoto, gdzie również nie należał do najpilniejszych studentów. W naukach przeszkadzała mu zwłaszcza senność. Jako środek pobudzający wskazano mu nie oną herbatę. Murata Shuko stwierdził ze zdziwieniem, że napój faktycznie pozwala mu zachować jasność umysłu, podczas długich nauk doktryny buddyjskiej. Pijał zatem herbatę często i co najważniejsze zapraszał na jej picie wielu gości. Z czasem zaczął stosować na tych spotkaniach pewien rytuał. Na wieść o tym, sprowadził go na swój dwór shogun Ashikaga Yoshimasa i zażądał by w obecności dworzan pokazał mu ceremonię picia cha. Zafascynowany tym co zobaczył, rozkazał mnichowi porzucenie szat kapłańskich. Murata, miał się od tej chwili poświęcić, wyłącznie sztuce przyrządzania i przeprowadzania ceremonii chanoyou. Mistrzostwo Shuko zapewniło mu przyjaźń wśród najwyższych sfer, a ponadto nadało mu zaszczytny tytuł pierwszego w cesarstwie mistrza ceremonii herbacianej (cha, ni).

Uczniem Shuko był Takeno Sho-o, mnich zen, który rozpowszechniał i udoskonalał ceremonię chanoyou m.in. na dworze cesarskim. Stał się on nauczycielem najsynniejszego spośród mistrzów chanoyou Sen-no Rikyu (lub Sen Rikyu) żyjącego w latach 1521-1591.

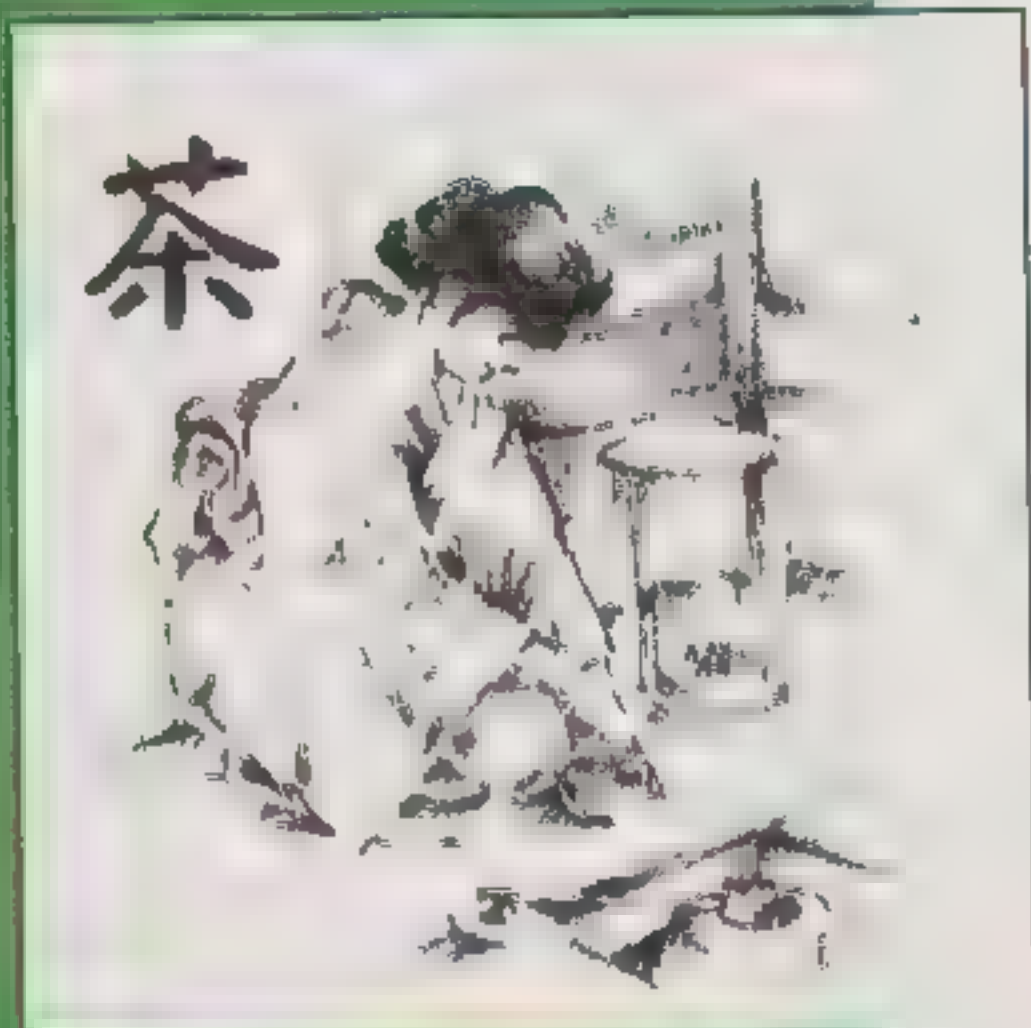
Rikyu od swego nauczyciela przyjął i rozwinął styl zwany „wabicha” (wyciszony styl podawania herbaty). Ceremonia odbywała się w samotności, z dala od hałasu i ludzkich skupisk, przy ogólnym wyciszeniu duchowym biorących w niej udział. Czterema głównymi zasadami ceremonii były wa-kei-sei jak: harmonia, szacunek, czystość, spokój.

O Rikyu szybko dowiedział się Oda Nobunaga, a po jego śmierci bezsprzeczny władca Japonii taiko Toyotomi Hideyoshi.

Rikyu szybko narzucił Hideyoshiemu sposób bycia, ganiąc jego manierę i krzykliwy gust (z pochodzenia taiko był chłopem). Wkrótce mistrz stał się dla taiko niezbędnym elementem dworu, zarówno jako wyznacznik jego etyki i estetyki, jak również jako osobisty doradca w sprawach politycznych i handlowych. Ich stosunki uległy gwałtownemu pogorszeniu w 1590 r. Oba byli na tyle silnymi indywidualnościami, że konflikt musiał się skończyć tragicznie. Było to w okresie, gdy Hideyoshi zaczął walkę z chrześcijaństwem, a wśród znomych Rikyu było wielu wyznawców nowej religii. Mówiono nawet, że podczas ceremonii chanoyou często odprawiane były „tajne” msze.

Innym powodem cichej nienawiści Hideyoshiego, mogło być arbitralne stanowisko Rikyu w sprawach etyki. Coraz większa surowość w przebiegu chanoyou była niezgodna z charakterem Hideyoshiego. Z punktu widzenia wład-





cy, mistrz stawał się jego przeciwnikiem w świecie kultury, co do którego Hideyoshi rościł sobie wyłączną i niepodzielną władzę

Ostatnim przysłówiowym „gwoździem do trumny” mistrza, stała się śmierć jego ostatniego protektora - brata Hideyoshiego. Pretekstem wyroku stało się wystawienie nad bramą jednej ze świątyń pomnika Rikyu. Uznano to za obrazę majestatu jako, że pod bramą miał przechodzić taiko. Hideyoshi skazał Sen-no Rikyu na śmierć. W drodze łaski zezwolił mu popełnić seppuku. Stało się to 28 dnia drugiego miesiąca 19 roku ery Tensho (28 lutego 1591 r.). Jednocześnie ścięto i wystawiono na widok publiczny głowę... posagu Rikyu ze świątyni (jest ona obecnie własnością potomka mistrza w 15-tym pokoleniu)

Po śmierci Sen-no Rikyu powstało wiele szkół chanoyu, podtrzymujących istotę ustanowionej przez niego ceremonii

CHANOYU

Właściwie dopiero teraz wyjaśnimy sobie znaczenie tego słowa. Chanoyu znaczy dosłownie „gorąca woda” w sensie „wrzątku na herbatę”. Równie egł powstato również pojęcie cha-do - „droga herbaty”. Obie te nazwy stosowane są wymiennie. Jak już pisałem, nie sposób powtórzyć dwa razy tej samej chanoyu. Nie zapewnią tego ani sztywny ceremoniał, ani nawet udział tych samych osób. Nie sposób bowiem odtworzyć nastrojów ludzi, ani ducha jaki panuje podczas uroczystości. Chciałbym teraz opisać pokrótce chanoyu, szkoły Mushanokij Senke w Kioto, wywodzącej swoją tradycję od 16 pokoleń w linii prostej od Sen-no Rikyu. Zarówno otoczenie, jak i samo miejsce gdzie odbywa się chanoyu, ma stwarzać wrażenie iluzorycznego oddzielenia się od świata zewnętrznego. Często do pawilonu w którym ma się odbyć ceremonia wchodzi szereg bram. Po ich przejściu goście znajdują się w wewnętrznym ogrodzie. Tu zatrzymują się by podziwiać roślinność i kamienne kompozycje. Najczęściej są to klatarnie i baseniki z wodą służącą do umycia rąk. Nabierając wody drewnianym czerpakiem goście przemycają ręce i płuczą usta, zwracając uwagę by wykonywać najprostsze nawet czynności z gracją (np. nabieranie wody).

Wejście do salonu herbacianego wędzie przez otwór zwany nijinguchi. Jest on niewielki (ok. 70x80 cm). Wymaga by przykłąknąć i nie ma wchodzić się do wnętrza. Symbolizuje to wejście do innego świata odległego od codziennych trosk. Ponadto w średniowieczu otwór ten symbolizował zrównanie klas. Bez względu na status społeczny, każdy musiał wejść do wnętrza na klęczkach. Poza tym samuraje byli zmuszeni pozostawić na zewnątrz swoje miecze. Ostatni z gości zasługuje za sobą wejściowe drzwiczki.

W „przedpokoju” goście przechodzą obok tokonoma. Mam nadzieję, że pamiętacie co to takiego. Jest to nisza przeznaczona do wystawiania cennych rzeczy w celu ich wyeksponowania. Na początku chanoyu w tokonoma wisi zazwyczaj zwój (tzw. kakemono), z wykaligrafowaną sentencją zen. Jej treść ma oddawać nastrój ceremonii lub np. atmosferę pory roku. Po obejrzeniu zwoju goście zajmują miejsca wokół wbudowanego w podłogę paleniska. Dopiero wtedy na salę o wielkości 2-4 tatami (mata wyplatana z bambusa o standardowej pow. 186x93 cm) wchodzi gospodarz. Gość honorowy dziękuje mu za zaproszenie i przygotowanie ceremonii. Padają pytania zarówno na temat zgromadzonych naczyń do chanoyu, jak i wiszącego w tokonoma zwoju. Rozmowa powinna być lekka i spontaniczna. Poruszanie tematów zawodowych czy niezwiązanych z ceremonią, są uważane za poważny nietakt.

Gospodarz podaje lekki posiłek zwany kaiseki.

Powinien on być delikatnie przyrządzony i estetycznie podany. Każdy otrzymuje tackę z ryżem, zupą, rybą i warzywami. Zachęcając wszystkich do jedzenia, gospodarz częstuje jednocześnie gości sake, lejąc ją z żelaznego czajnika do specjalnie dobranych czarek. Często na deser podaje się sezonowy owoc. Po posiłku goście opuszczają saion i udają się na przechadzkę. W tym czasie gospodarz przygotowuje się do podania gęstej zielonej herbaty.

Nie przeszkadzajmy gospodarzowi i w międzyczasie opiszmy pawilon, w którym odbywa się ceremonia. Idealem wabi (prostota lub ubóstwo), w pojęciu Sen-no Rikyu było wyeliminowanie wszystkiego, co rozprasza uwagę uczestników chanoyu, poprzez rzucający się w oczy splendor. Pawilony herbaciane w jakich urządził ceremonie Rikyu, nosiły nazwę soan (dosłownie „słomiana chata”). „Herbaciarnie” konstruowane były z gliny lub prostego drewna bez użycia ornamentacji. Dachy kryto słomą lub korą z cyprysów. Podłoga była posadowiona na palach, które unosiły ją nad ziemią. W obecności Rikyu miał w takich salonach herbatę taiko Hideyoshi, co nie powstrzymało go przed wybudowaniem złotego pawilonu herbacianego, będącego symbolem jego buty i potęgi.

Razem z gośćmi powróćmy teraz do dalszej części ceremonii. Po powtórny pokonaniu wejścia goście zauważają, że zwój, w tokonoma zniknął. Został zastąpiony np. pojedynczym kwiatem w prostym bambusowym wazonie. Po obejrzeniu go zaproszeni siadają ponownie wokół paleniska.

Gospodarz przeciera miseczkę na herbatę i podgrzewa wodę w żelaznym czajniku, tak by osiągnęła wymaganą temperaturę. Bambusową tyliczką nasypuje sproszkowaną herbatę do naczynia (trzy tyliczki na osobę). Zalewa ją przestudzonym wrzątkiem i bardzo szybko miesza bambusowym narzędziem o wygiętej pedźla do góry. Gdy napój lekko się spieni gospodarz podaje go gościom. Ta herbata to tzw. koicha (herbata gęsta), ma konsystencję rzadkiego kremu i wszyscy popijają ją kolejno z jednego naczynia. Pod koniec ceremonii podaje się herbatę rzadką - usucha. Tę herbatę każdy popija z własnej czarki.

Na koniec ceremonii główny gość dziękuje gospodarzowi za staranne jej przygotowanie.

Na każdym z opisanych etapów chanoyu głosy, ruchy i określone gesty powinny być lekkie, ale jednocześnie staranne dopracowane.

CHANOYU

- TRADYCJA I TERAŻNIEJSZOŚĆ

Uczestnicząc w ceremonii herbacianej ma się wrażenie, że zatrzymał się czas. Nic nie zmieniło się od wieków. Pomińmy zasługi wniesione przez chanoyu w rozwój architektury, ogrodnictwa, ceramiki i malarstwa. Ceremonia herbaciana jest milczącym protestem wielkiego Sen-no Rikyu przeciw zatrważającemu umysł przepychowi i wystawności. Jest brakiem akceptacji sztucznych nierówności społecznych i stwarzanych przez nie problemów międzyludzkich. Wspólna czarka herbaty zespala uczestników chanoyu. Znikają wtedy wyżej i niżej, postawieni. Biedni i bogaci. Są tylko gospodarz i jego goście.

Jak mawiał Rikyu - „Nie ma żadnych taniaków... Chanoyu zaczyna się i kończy na picu herbaty”.

Darek Styrna „Yamabushi”

Bibliografia: M. Derenicz „Japonia Nippon” Nasza Księgarnia W-wa 1977; M. Gollcutt M. Jansen i K. Makura „Japonia” Penta Sp. z o.o. W-wa 1997; J. Tubielewicz „Historia Japonii” - Zakład Narodowy im. Ossolińskich Wydawnictwo Wrocław 1984

Sailor Moon Stars

- odcinek 196 - Ostateczne starcie:



Ciemność opanowała już całą Ziemię. Na niebie pojawiają się błyskawice, które są przyczyną walących się budynków i pożarów. Słychać krzyki ludzi. Czarodziejki stoją na środku ulicy i patrzą, jak ich miasto legnie w gruzach. Nad miastem a może nad całą Ziemią, słychać szmer śmiechu Galaxii. Na potężnym ekranie pojawia się dziennikarka, która próbuje ogłosić komunikat:

- Uwaga! Uwaga!

W tym momencie obraz się rozmazuje i pojawia się Galaxia. Widać ją również w telewizorach na wystawie sklepowej.

Mieszkańcy planety, słuchają...

Pioruny z mroty na minutę straszą i się nasilają. Galaxia kontynuuje:

- Cała Galaktyka należy do mnie. Nie pozwolę, żeby jakieś kreatury stały mi na drodze. Przypomnę wam na śmierć. Po tej wypowiedzi, wybuch śmiechem.

Gwiezdna Czarodziejka Ocaenia jest poruszona, przerywa w końcu ciszę wśród czarodziejek:

- To samo zdarzyło się u nas.

- Wkrótce ta planeta przestanie istnieć - dodaje Gwiezdna Czarodziejka Swobody.

Miasto wygląda jak po wojnie. Czarodziejki są przerażone. Usagi trzyma w rękach małą Chibi Chibi. Odzywa się po cichu:

- Gdzie ona jest? - Pyta Czarodziejka z Jowisza. Czarodziejka z Merkurego przez cały ten czas szuka na swoim miniaturowym komputerze lokalizacji Galaxii. Wszystkie czarodziejki z nadzieją wpatrują się w ekran komputera. W końcu Merkury odzywa się:

- Fala pochodzi ze stacji telewizyjnej Janga.

Janga, Czarodziejka z Merkurego jest pewna. Stojcież odzywa się Czarodziejka z Księżyca, patrząc na Gwiezdne Czarodziejki. Te jednak, jakby tego nie słysząc, kiwają do siebie głowami na znak zgody i odchodzą. Czarodziejka z Księżyca, która jeszcze raz, tym razem bardziej zdecydowa-

- Słójcie!

- Dokąd idziecie!? - To głos Czarodziejki z Neptuna.

Gwiezdna Czarodziejka Walki chce się odwrócić, ale Czarodziejka Swobody łapie ją za ramię i powstrzymuje.

- Idziecie do nieprzyjacielskiej bazy? W ten sposób nic nie osiągniecie. Zginiecie - mówi z przekonaniem Czarodziejka z Uranu.

- Zostawcie nas w spokoju. Żyliśmy po to, żeby bronić Księżniczki.

- naszą planetę. Teraz, kiedy...

- dzieł, nie mamy po co żyć. Chcemy tylko zemścić się na...

- ...czyli - stwierdza...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- Milczący Muri! - Pada Zakęcie, które rzuca Czarodziejka z Jowisza.

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

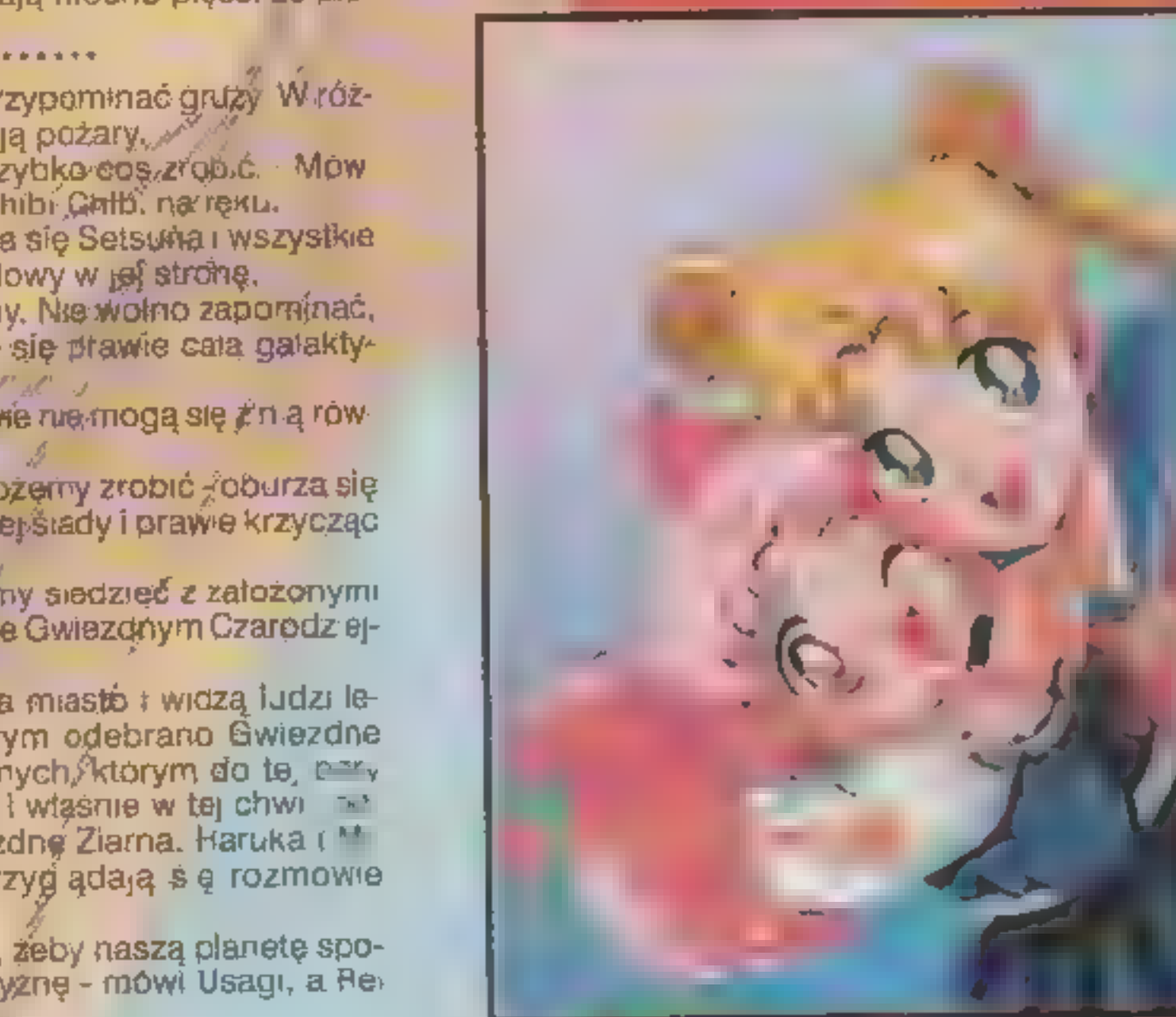
- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...



Miasto zaczyna powoli przypominać gruzi. W różnych punktach wybuchają pożary.

- Miasto ginie, musimy szybko coś zrobić - mówi Usagi, trzymając małą Chibi Chibi na ręku.

W tym momencie odzywa się Setsuna i wszystkie dziewczęta odwracają głowy w jej stronę.

- Wróg jest bardzo groźny. Nie wolno zapominać, że w jej rękach znajduje się prawie cała galaktyka.

- Wasi poprzedni wrogowie nie mogą się z nią równać - dodaje Hotaru.

To znaczy, że nie możemy zrobić nic - oburza się Makoto. Minako idzie w przód i prawie krzycząc dodaje:

- Miasto ginie, a my mamy siedzieć z założonymi rękami? Mam nadzieję, że Gwiezdnym Czarodziejkom nic się nie stało.

Wszystkie spoglądają na miasto i widzą ludzi leżących na ulicach, którym odebrano Gwiezdne Ziarna oraz tych niekochanych, którym do tej pory udało się jakoś przeżyć i właśnie w tej chwili...

...erane są im ich Gwiezdne Ziarna. Haruka i Michiru stoją z boku i przyglądają się rozmowie dziewcząt.

- Nie możemy dopuścić, żeby naszą planetę spotkał taki los, jak ich ocalałą - mówi Usagi, a Rei dodaje:

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...

- ...a...



Musimy coś zrobić.
Sytuacja jest bardzo trudna - mówi Setsuna.
Dajcie z siebie wszystko, pokazcie na co was stać - prosi Hotaru.
Nagle odzywa się Haruka, która do tej pory stała z Michiru z boku.
- Zebyście nie miały sobie nic do zarzucenia. Nie pozwolę, żeby się panoszyła.
Musimy bronić nasze planety - mówi Michiru razem z Haruką odwracając się od dziewcząt, czym odchodzą. Nagle jednak zatrzymują się. Michiru pyta Harukę.
- Odejdziemy bez pożegnania?
- Sugerujesz, że nigdy więcej ich nie zobaczymy? Haruka spogląda na Michiru, a ta odpowiada. Możliwe.
- Nie ważne, liczy się tylko to, że ty jesteś przy mnie, prawda? - Haruka kładzie rękę na ramieniu Michiru, a ta przytula się do niej i obie odchodzą. Idąc ulicą spotykają Setsunę i Hotaru.
- Idziemy z wami - stwierdza Setsuna.
- Jesteśmy wojowniczkami spoza systemu - odzywa się Hotaru.
- Nie możemy przymykać oczu na to, co się dzieje - dodaje jeszcze Setsuna.
Przytula mnie, nie dokonała Michiru.
- Jedną z nas... chciała dokonać Setsuna, ale przerwała jej Hotaru.
- Przeżyje.
- I pokona Gataxę - dokonają Haruka i Kiwa, do siebie głowami na znak zgody. Setsuna mówi do dziewcząt.
Wszystko się skończyło. Wszyscy się odwrócili i spojrzeli na siebie. Usagi, Ami, Rei, Minako, Makoto, Chibi-Chibi, Usagi i Artemis. Usagi i Artemis spojrzeli na siebie i powiedzieli.
- Nie bój się, uratujemy je - mówi z optymizmem Usagi.
Przebież to nasz dom - dodaje Ami.
- Tu się poznaliśmy - stwierdza Makoto.
- Tu przeżyliśmy chwile szczęścia i smutku - mówi Minako.
- To nasz najcenniejszy skarb - mówi Rei.
- Będziemy go bronić ze wszystkich sił - kończy Usagi.
Kiwa do siebie głowami na znak zgody. Nagle odzywa się Luna i Artemis, którzy do tej pory siedzieli z boku.
- Uwaga na siebie Usagi - mówi Luna.
- Pamiętaj, że wróg jest groźny - przypomina Artemis.
Usagi stawia Chibi-Chibi koło Luny i Artemis.
- Złaskajcie się Chibi-Chibi - prosi kłopotliwie Luna kiwa głową na znak zgody. Dłżki dziewcząt wpatrują się w siebie i postanawiają przetrwać się w czarodziejki.
- Królowa Potęgi Merkurego Działaj!
- Królowa Potęgi Marsa Działaj!
- Królowa Potęgi Jowisza Działaj!
- Królowa Potęgi Wenus Działaj!
- Królowa Potęgi Księżyca Działaj!
Jasne światło pojawiło się w czarodziejki.
Dziewcząt odzywa się Czarodziejka z Jowisza.
- Nie możemy tam wejść - dodaje nagle.
- Musimy znaleźć sposób.

Wszystko się skończyło. Wszyscy się odwrócili i spojrzeli na siebie. Usagi, Ami, Rei, Minako, Makoto, Chibi-Chibi, Usagi i Artemis. Usagi i Artemis spojrzeli na siebie i powiedzieli.
- Nie bój się, uratujemy je - mówi z optymizmem Usagi.
Przebież to nasz dom - dodaje Ami.
- Tu się poznaliśmy - stwierdza Makoto.
- Tu przeżyliśmy chwile szczęścia i smutku - mówi Minako.
- To nasz najcenniejszy skarb - mówi Rei.
- Będziemy go bronić ze wszystkich sił - kończy Usagi.
Kiwa do siebie głowami na znak zgody. Nagle odzywa się Luna i Artemis, którzy do tej pory siedzieli z boku.
- Uwaga na siebie Usagi - mówi Luna.
- Pamiętaj, że wróg jest groźny - przypomina Artemis.
Usagi stawia Chibi-Chibi koło Luny i Artemis.
- Złaskajcie się Chibi-Chibi - prosi kłopotliwie Luna kiwa głową na znak zgody. Dłżki dziewcząt wpatrują się w siebie i postanawiają przetrwać się w czarodziejki.
- Królowa Potęgi Merkurego Działaj!
- Królowa Potęgi Marsa Działaj!
- Królowa Potęgi Jowisza Działaj!
- Królowa Potęgi Wenus Działaj!
- Królowa Potęgi Księżyca Działaj!
Jasne światło pojawiło się w czarodziejki.
Dziewcząt odzywa się Czarodziejka z Jowisza.
- Nie możemy tam wejść - dodaje nagle.
- Musimy znaleźć sposób.

- No i jak, poddaćcie się? - Pyta Gwiazdnych Czarodziejek, które wyglądają na mocno poturbowane, ledwo mogą złapać oddech
- Czy to już koniec? - Z trudem pyta Czarodziejkę Ocalenia
- Wszystko na próżno - dodaje Gwiazdna Czarodziejka Swobody.
- Zaraz! Chyba jest jeszcze szansa! - Krzyczy Czarodziejka Walki i ledwo łapie oddech
- Hyl! Zginiecie tutaj! - mówi Galaxia i podnosi rękę żeby ponownie zaatakować Czarodziejki.

- Nie mogę - mówi po cichu Gwiazdna Czarodziejka Ocalenia
- Gdybyśmy zaatakowały jeszcze raz - mówi z przekonaniem Czarodziejka Swobody.
Nagle uwagę Galaxii i Czarodziejek przykuwa coś niezwyklego.

- Światło? - Dźwięk Gwiazdnych Czarodziejek Walki
Galaxia wstaje z tronu z podniesioną ręką, która wa on arku. Różniarki opada coraz nżej, i w końcu osiada na ziemi. Z tronu zstępuje Czarodziejka Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter, Sailor Venus i mała Chibi-Chibi. Przez chwilę się rozglądają. Gdzie przebywa Czarodziejka z Księżyca?

- Gdzie jesteście? - Pyta Gwiazdna Czarodziejka z Księżyca
- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Merkurego.
- To twoje dzieło Chibi-Chibi? - Pyta Czarodziejka z Księżyca

- Nie spodziewałam się, że wejdziecie do tego wymiaru. Zamponowałam mi - zginiecie razem z waszymi przyjaciółkami - odzywa się Galaxia. Zdziwione czarodziejki ogładają się i dopiero teraz zauważają Gwiazdne Czarodziejki

- Do tu robicie? - Pyta Gwiazdna Czarodziejka Ocalenia

- Nie chcemy takiego poświęcenia! - Dodaje Gwiazdna Czarodziejka Swobody

- Nie o to chodzi! - Oburza się Czarodziejka z Marsa

- Chcemy ocalić naszą planetę, to wszystko! - mówi Czarodziejka z Jowisza

- Czarodziejko! - Mówi Czarodziejka z Księżyca patrząc na Gwiazdną Czarodziejkę Walki

- Miałam nadzieję, że jeszcze się zdarzy, kiedy czy zdanie Czarodziejki z Księżyca

- Galaxia nagle wybuchła śmiechem
- Wzruszająca scena pożegnania! - Zaraz się rozpadzie!

Nagle Czarodziejka z Księżyca odwraca się w stronę Galaxii i wykrzykuje

- Galaxia! - Dość już twoich okrucieństw i nęgozwości. Wynos się z naszej planety!

Galaxia przez chwilę się śmieje, po czym mówi

- Da mi swoje gwiazdne ziarno!

- Przestań! Nigdy ci na to nie pozwolimy. Wybuchła Gwiazdna Czarodziejka Walki

- Hyl! Nie pozwolicie? Uważaj na to, co mówisz! - Krzyczy oburzona Galaxia

Nagle wszystkie czarodziejki stały przed wyczepianymi Gwiazdnymi Czarodziejkami aby je odnieść

- Wynos się! - Krzyczy Gwiazdna Czarodziejka z Księżyca

Ta szybko łapie Chibi-Chibi i po prostu na swoim miejscu. Wszystkie inne czarodziejki zostają odrzucone w powietrze

- Galaxia! - Mówi z trudem ze wszystkich połów po twoje, myśl!

Galaxia przez chwilę się śmieje, po czym mówi

- Nie mogę! - Mówi po cichu Gwiazdna Czarodziejka Ocalenia

- Chciałabym pokazać wam jeszcze bardziej, pożałowałyście swej bezczelności - kończy zdanie Galaxia i ponownie atakuje czarodziejki, ale tym razem atak trwa o wiele dłużej.

Nagle czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

- Czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery z czarodziejek, które stały się czarnymi ekranami

Dlaczego? Po co? Dlaczego poświęcać dla nas swoje życie? - Pyta Gwiazdna Czarodziejka Ocalenia ze łzami w oczach

- Żeby chronić to co najcenniejsze - mówi z trudem Czarodziejka z Merkurego

- To znaczy? - Pyta Gwiazdna Czarodziejka Swobody

- Czarodziejkę z Księżyca i was Gwiazdne Czarodziejki. Jesteście najważniejsze - mówi Czarodziejka z Wenus, z której powoli uchodzi życie

- Dlaczego? Przecież każdy chce żyć! - Krzyczy Gwiazdna Czarodziejka Walki

- Proszę! Zastąpcie nas, bróńcie Bunny i naszej planety - prosi Czarodziejkę z Jowisza, która powoli zaczyna znikać

- Rei! Nie! - Czarodziejka z Księżyca podchodzi do Rei i bierze ją w ramiona

- Makoto, Minako, Ami - nie opuszczajcie mnie - nie zostawiajcie mnie samej - Krzyczy płacząc Czarodziejka z Księżyca

Nagle Czarodziejka z Marsa kładzie dłoń na głowie Czarodziejki z Księżyca

- Bunny, nie jesteś już dzieckiem - ledwo wypowiada zdanie Czarodziejka z Marsa

- Rei, nie możesz. Przyrzekłyśmy sobie, że będziemy razem do końca

Proszę nie opuszczaj mnie - mówi płacząc Czarodziejka z Księżyca

- Głuptasie przecież masz Mamoru. Przykro mi, nie mogę ci teraz pomóc - kończy zdanie Czarodziejka z Marsa i znikła

- Rei! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca, po chwili wydaje z siebie wrzask pełen bólu i rozpacz

Nagle powstała i kieruje się w stronę Galaxii, z oczu płyną jej łzy

- Oddaję ci - Oddaj mi Rei, oddaj Makoto, Minako i Ami! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

która stoi kilka kroków od Galaxii

Ta śmieje się używając swoich czarów, które z wielką siłą odrzucają Czarodziejkę z Księżyca

w miejsce, gdzie stoi Chibi-Chibi

- Pięknie! Pokażę ci coś ładnego. Oto moja kolekcja Gwiazdnych Ziaren

Galaxia wypuszcza z ręki ziarna czarodziejek, które teraz unoszą się do góry

Na niebie pojawia się całe mnóstwo Gwiazdnych Ziaren

Nagle Czarodziejka z Księżyca dostrzega wśród Gwiazdnych Ziaren jedno połyskujące inaczej niż inne

Z oczu płyną jej łzy

- Mamoru? - Czarodziejka nie może uwierzyć. Gwiazdne Czarodziejki również są zdziwione

- Zatrzymałaś wzrok na tym? - Gwiazdne Czarodziejki z Marsa i Jowisza mają przed oczami to samo

co Gwiazdne Czarodziejki z Księżyca i Wenus

Galaxia zwraca się do nich

- Chcę zobaczyć, czy jesteście naprawdę przyjaciółkami

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

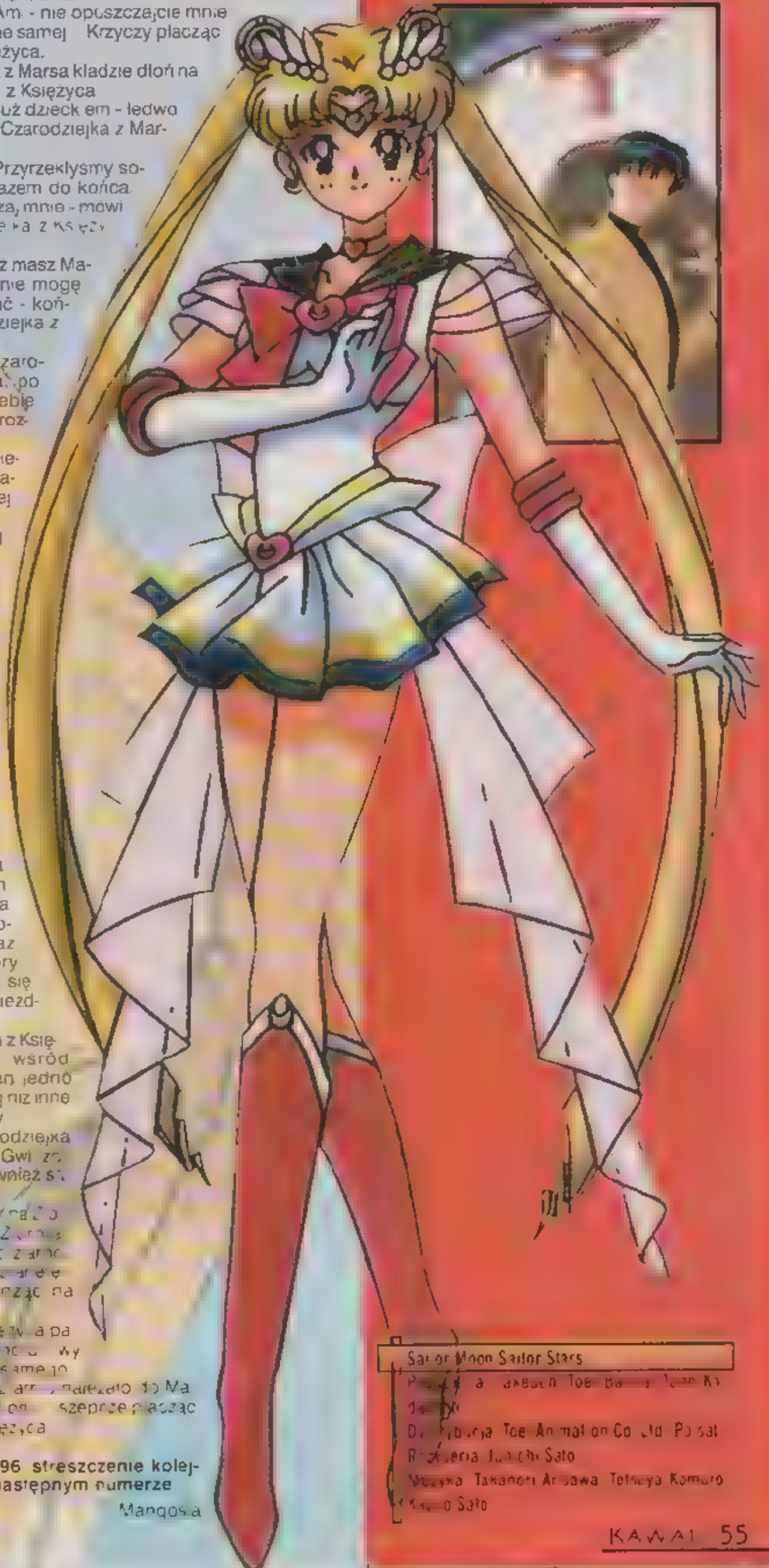
- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca

- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca



Sailor Moon Sailor Stars

Produced by Toei Animation Co. Ltd. Tokyo

Directed by Toei Animation Co. Ltd. Tokyo

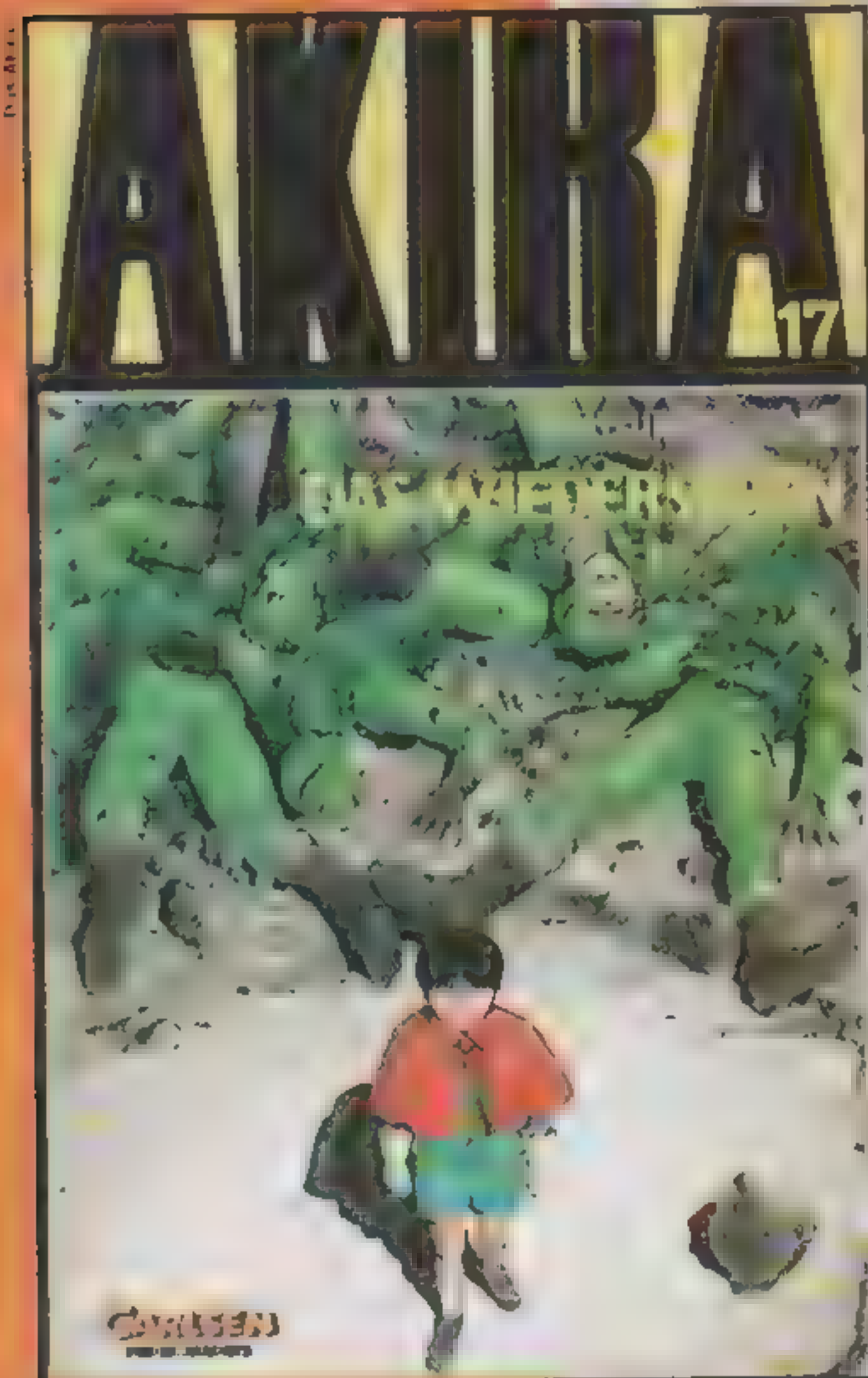
Scripted by Toei Animation Co. Ltd. Tokyo

Storyboarded by Toei Animation Co. Ltd. Tokyo

Character Design by Toei Animation Co. Ltd. Tokyo

Koniec odcinka 196 streszczenie kolejnego odcinka w następnym numerze

Manqosia



MANGA PO NIEMIECKU

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom czytelników zerknę teraz nieco za zachodnią granicę by przybliżyć Wam rynek mangowy naszego zachodniego sąsiada. Otóż pierwszą refleksją jest natury geograficznej. Im bardziej na zachód, tym więcej pieniędzy mamy okazję wydać, przynajmniej na wersję oryginalną, bądź upragnione postprodukty np. Manga Entertainment Ltd. Wydania niemieckie są właściwie dostępne na całym obszarze kraju. Z tym tylko, że o ile na samym spodzie sterty z czasopismami nie uchowa się jakiś stary odcinek lub numer to raczej, w byłym „Enerdówku” jest nieosiągalny. A co jest osiągalne? Z pewnością na terenie całych Niemiec osiągalna jest ANIMANIA, numer bieżący. Animania to odpowiednik Waszego Kawaii, czy może raczej odwrotnie, gdyż pismo niemieckie ukazuje się już czwarty rok. W jakiej formie? W formie dwumiesięcznika, czyli że rocznie wydaje się na nie 76,80DM. Węcej sporo, ale biorąc pod uwagę, iż za uciulanę przez dwa miesiące 12,80DM dostajemy do ręki, to co

ANIMANIA to 82 strony plus okładka. Wszystko na papierze, o którym my możemy tylko marzyć, do tego „full color” i jednostronny plakat A2 na papierze okładkowym. Co w środku?

Sporo, ale trudno się dziwić, skoro zespół redakcyjny ma do dyspozycji dwa miesiące na numer. Reklamę? Są. Z tym jednak, że jak na czasopismo kolorowe wyjątkowo mało i tylko związane tematycznie z mangą. Czasem trafi się jakiś nowy SF. Meritum sprawy stanowią oczywiście recenzje, porównując je z naszymi, muszę przyznać, że nie jesteśmy wciąż do tyłu z aktualnościami, a za niektóre (zrobione już u nas) „kultowe” tematy. Oni dopiero będą się brać. Recenzje właściwie porównywalne, co do tekstu, z małą przewagą w kwestii screenów (na korzyść ANIMANI nieśtet). Do tego należy dodać, że wszystko co opisują jest dostępne w Niemczech i to z niemieckimi podpisami! Akre też mają, ale z własnym dubbingiem. Osobiście nie zazdroścę. Na uwagę zasługują wywiady i portrety twórców. W szóstym numerze z tego roku, znać już można wywiad z Koichi Ohatą (m.in. Genocyber, M.D Geist). Oprócz tekstu, screenów i reprodukcji prac, redakcja umieszcza również bonusowe szkice i rysunki specjalnie dla Kawaii. (Odpis!). ANIMANI, oczywiście

Gwoździem tego numeru jest, jednak prawdziwa perelka. Aż iza się w oku kręci... Wywiad i portret Yoshitaka Amano. O ile (moim zdaniem) cała gazetka złożona jest bez zarzutu, choć niektórzy z redakcyjnych kolegów są innego zdania, to 9 (!) stron z Yoshitaka Amano zabija. O samym twórcy nie będą się rozpisywać, ponieważ być może my też we

źmiemy go na warsztat. Zaznaczę tylko, że jest twórcą bardzo undergroundowym (to tak e piękne słowo), jego prace określić można terminem „alternatywne” (równie ślicznie), a poza tym, to stały współpracownik Mamoru Oshii. ANIMANIA posiada również strony poświęcone na listy od czytelników, Ganię Fana oraz Collectors Paradise. Szczególną uwagę zwrócić trzeba właśnie na tę ostatnią pozycję. „Raj zbieracza” za myka się w kilku stronach i znaleźć na nich można adresy sklepów z mangą w całych Niemczech.

Dość o ANIMANI. Każdy może sobie wejść do dużego (powtarzam dużego) sklepu z gazetami i poprosić o tytuł. To nie jest trudne, bo jak się okazuje tytuł w jednej chwili dostajemy do ręki. Gorzej, z konkretnymi mangami, a najgorzej jeśli nie wiemy czego szukamy, tylko pytamy w ciemno. Jeśli nie trafimy na sklep z mangą, jest kłopot. Z księgarni odsyłają nas do sklepu z gazetami. Tam są komiksy, ale Batmany, Spidera, MegaMarchewy i inne SuperPdzamaSsters KonfiturasBrothers. Capta nAfricaDoctorAlbany. Jednak to nie to czego szukamy. Wtedy znecier piwiona naszymi postępowaniami (w języku anglo-niemieckim lub w ogóle duńskim) Helga odsyła nas do pobliskiego sklepu z komiksami. Tam wita nas brodaty erotoman bez strun głosowych i kaze szukać w stercie oblepionych siłą i potem świerszczyków tego czego chcemy. Ale tam też nicht. No to szade.

Z błaganiami w głosie mamrocze tytuł „Ghost in the Shell”. Brodacz kłopot się w głowę. Znika w swojej mrocznej kanciapie i po chwili dźwiga katalog. Jest to katalog wszystkich komiksów wydanych w Niemczech. Nerwowo kartkujemy żółte strony. G. Gruppen. „Nie to... Gwerner... nie... Ghost in the Shell. Jest! O...”. Przy tytule notka - WYPRZEDANY. Taką notkę w dniu przy wszystkich tytułach mang, wydanych wcześniej niż rok temu. Tak, tak. Życie OTAKU w Niemczech nie jest łatwe. Musi się spręzać i czoł, aż coś mu skapnie. Dlatego trzeba wiedzieć czego się szuka i o co pytać.

A oprócz ANIMANI pytać trzeba o SCHWER METALL (niemieckie wydanie HEAVY METAL też kosztuje ładnie - 12,80DM), gdzie od numeru 201/202 drukowana jest w odcinkach MANGA „Sient Moebius” pod której tytułem widnieje nazwisko Kia Asamiya (patrz - „Dark Angel” - Kawaii nr 6). I faktycznie, jak nazwisko wskazuje, komiks wart jest uwagi. Jest to opowieść o ślicznych kosmicznych bohaterkach rodem z Dominionu, któ



re za wszelką cenę starają się popaść w jak największe kłopoty, aby później z dojrzałym czytelnikiem wypić wspólnie całe nawarzone piwo, a z mniej dojrzałym zagryźć bigosem. Przeciętny odcinek składa się z osiemnastu stron w czerni bieli, format A4. Dużo sporych paneli, niektóre w formie fullpage. Naprawdę warto po to sięgnąć.

Oprócz czasopism, niemiecki rynek oferuje również wydania tytułowe. W tej chwili działa kilka wydawnictw, które zainteresowały się mangą. Tak, przoduje wydawnictwo Carlsen Comics, które ma na swoim koncie kilka klasycznych tytułów. Ukazały się więc wszystkie 19 tomów AKIRY w wersji kolorowej. Do tego, wydawnictwo wydało 8 tomów OKAMI (opisywany w drugim numerze Kawaii przez Witolda Nowakowskiego), a także serię SARAH (do tej pory 7 tomów), której autorem jest Otomo Nagayasu i komediową serię JSAGI. Wszystkie z oferowanych przez Carlsena komiksów są wręcz ekskluzywnie wydane, czego podstawowym wyznacznikiem jest cena 29,90DM za sztukę. Dobrej jakości papier, półtwarda okładka, ponad sto stron w solidnym zeszytce. Na radzę jednak wypróbować wytrzymałości kleju. Nie chciałbym skłamać, dla tego zaznaczę, że nie jestem pewien, a nie prawdopodobnie również to wydawnictwo oferuje wersję kieszonkową mangi Dragon Ball (IV tomiki po ok. 100DM za każdy). Wydanie o tyle ciekawe, że przetłumaczono tekst, jednocześnie pozostawiając oryginalną odwróconą formę. Interesujący zabieg, ale zastanawiam się, czy czytelnicy tego tytułu są podobnego zdania.

Drugim, nieco bardziej popularnym (w kwestii ceny) wydawnictwem komiksowym jest SPLITTER, którego tytuły wahają się w cenach od 5,90DM za komiks zeszytowy do 39,80DM za wydania specjalne i antologię. A właśnie w tej, droższej wersji dostępna jest antologia EuroManga. Są to komiksy powstałe w Europie, utrzymane w konwencji mangi (np. "Kazandou"). Niestety nie miałem sposobności choćby zerknąć na nie. Za to, zapoznałem się z inną europejską mangą, której pierwszy zeszyt ukazał się w maju 1996r. pod egidą wydawnictwa ANTARCTIC PRESS. Cena zeszytu niziutka, bo 4,95DM, ale i jakość słabuchna. Mimo to, druk przewyższa jakościowo wszystkie polskie wydania komiksowe. Autorem mangi jest niejaki Ben Dunn, a jej tytuł brzmi „Arealia”. Opowiadka z cyklu „wszystko w jednym”, czyli panienki na motorach, przeor w goglach wymachujący mieczem i liczne bestyje. Wszystko barwione komputerowo z dodatkami wszystkich efektów dostępnych w Photoshopie. Mniemam!

To tyle jeśli idzie o komiks. Teraz pora na ANIME.

W Niemczech działają liczni dystrybutorzy i redystrybutorzy ANIME. Wszyscy oni tworzą sieć zwaną A.C.O.G. (Anime Connection of Germany). Jest w niej przedstawiciel PIONEERA, oferujący liczne tytuły jak: Armageddon (dwie kasety - po dwa odcinki), Hakenden (po trzy epizody na trzech kasetach), Phantom Quest Corporation (dwie kasety), Moldiver i Green Legend Ran. Cena kaset waha się w granicach od 39,95DM do 49,95DM. Inni dystrybutorzy, OVA Films, dysponuje prawami do Gun Smith Cats i Bounty Hunter (cena za kasetę 29,95DM i 39,95DM), oraz do Street Fighter II (49,95DM). Nowością promowaną przez Ova Film jest Record of Lodoss War (49,95DM za kasetę z trzema epizodami). Wspólnymi z tamtą całą siecią A.C.O.G. wydawany jest Plastic Little, M.D. Geist, Riding Bean, Lily C.A.T., Akira, Macross, Devil Hunter Yokho i Bubblegum Crisis.

W Niemczech istnieje również specjalny dystrybutor ANIME dla dorosłych, Modern Graphics Distribution wraz z HS Video Multimedia za blisko 60DM sprzedają Countdown Stories, a US Manga Corps w ramach sieci A.C.O.G. rekompensuje właśnie M.D. Geist II. Wszystkie ANIME będące w oficjalnej dystrybucji w Niemczech posiadają niemieckie podpisy, a niektóre niemiecką listę dialogową, o której swoje zdanie wyraziłem wcześniej. Myliłby się jednak ten, kto poszedłby do sklepu RTV lub Audio-Video, czy muzycznego po ANIME. Jedynym anime dostępnym w zwykłych sklepach jest MegaMan (oczywiście w stosownej wersji językowej), w inne tytuły należy się zaopatrywać w specjalnych sklepach bądź wysyłkowo. Poza licznymi firmami, Anime Connections of Germany jest dystrybutorem płyt CD z muzyką filmową (czy raczej anime'ową). Dostępne w tej chwili płyty to: Armageddon (z serii OAV i osobno z filmu), Ran, Hakenden, Phantom Quest, Tenchi Muyo-Ryo Ohki, Meet the Tenchi Muyo, Memories, Akira (wersja angielska i japońska), OEDO, Macross Plus (I i II), Megazone, OZ, Patlabor II - the movie, Lodoss War (I, II, III), Video Girl Ai, oraz You're Under Arrest.

Wysyłkowo zamówić można również artbooki z pracami Masamune Shirow (bagatela 300DM) i Cell Works - Satoshi Urushihara (60DM).

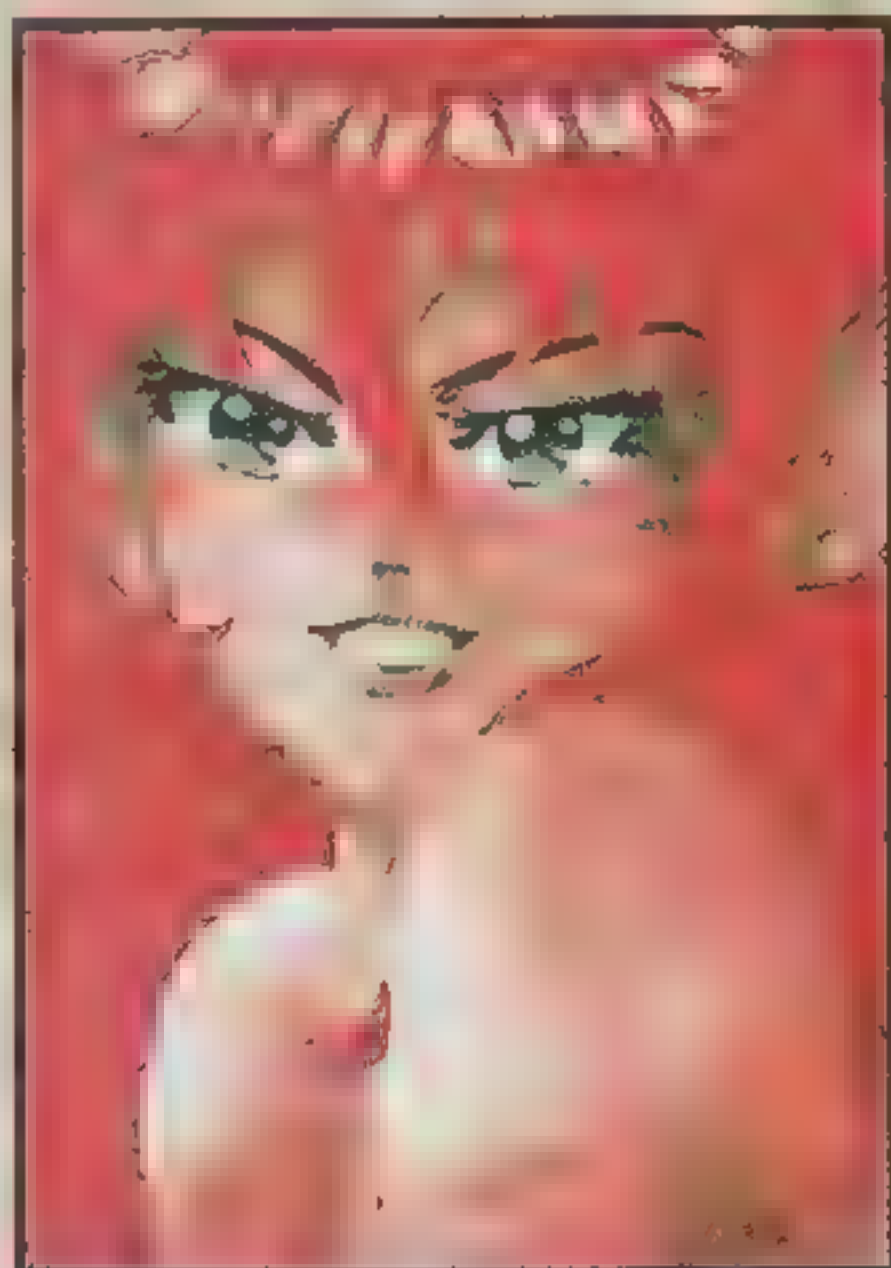
Studując mapę Niemiec pod kątem gęstości firm i sklepów oferujących artykuły mangowe, zdecydowanie na czele pasują się Kolonia, Düsseldorf, Berlin, Frankfurt nad Menem i Hannover. Niestety poza Berlinem, wschodnią część Niemiec mangowo jest góra i wesoła. Przypuszczam nawet, że zanim dogoni ona część zachodnią, będziemy mogli zaopatrywać się w mangę u nas, czego zwiastunem jest pojawienie się na polskim rynku pierwszych płyt Video CD (z filmami - nie muzyką!) ze stacji Manga Entertainment. Powodzenia w poszukiwaniach!

Bartek Kędziarski

Opracowano na podstawie:
- Animate
- Schwer Meta I
- przejęcia własne



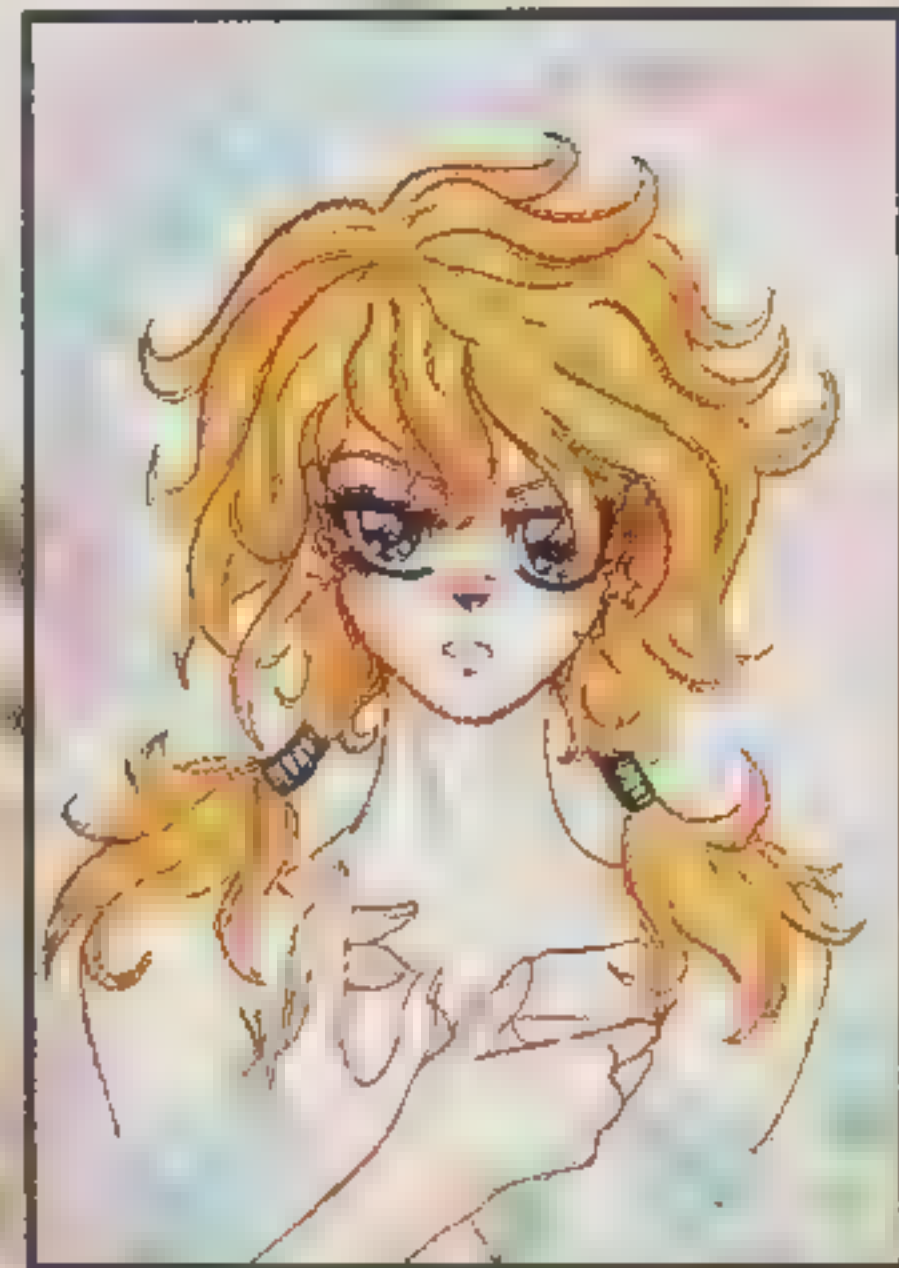
Kia Asamiya - Senti Moe us



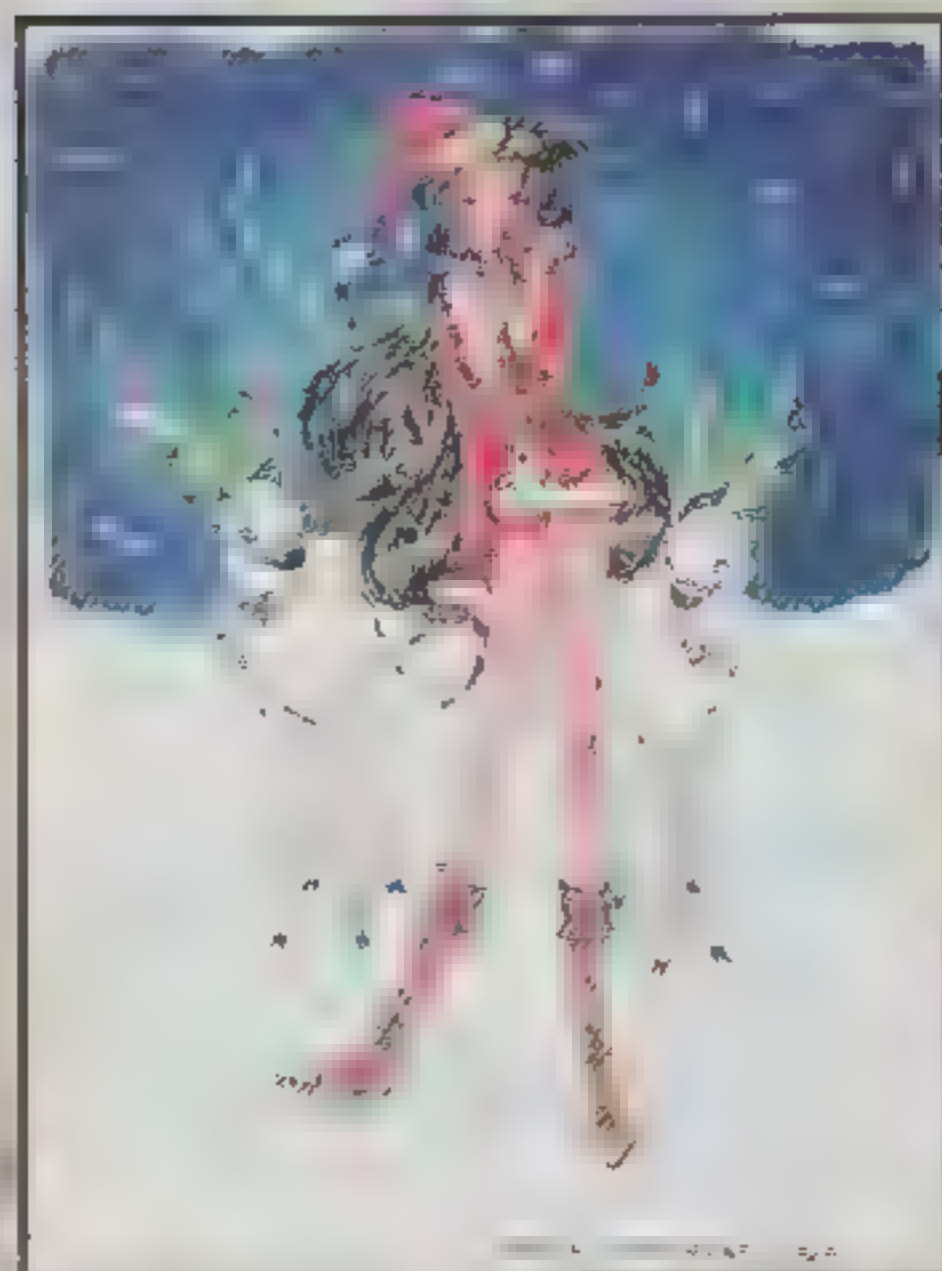
Katarzyna Zbroja



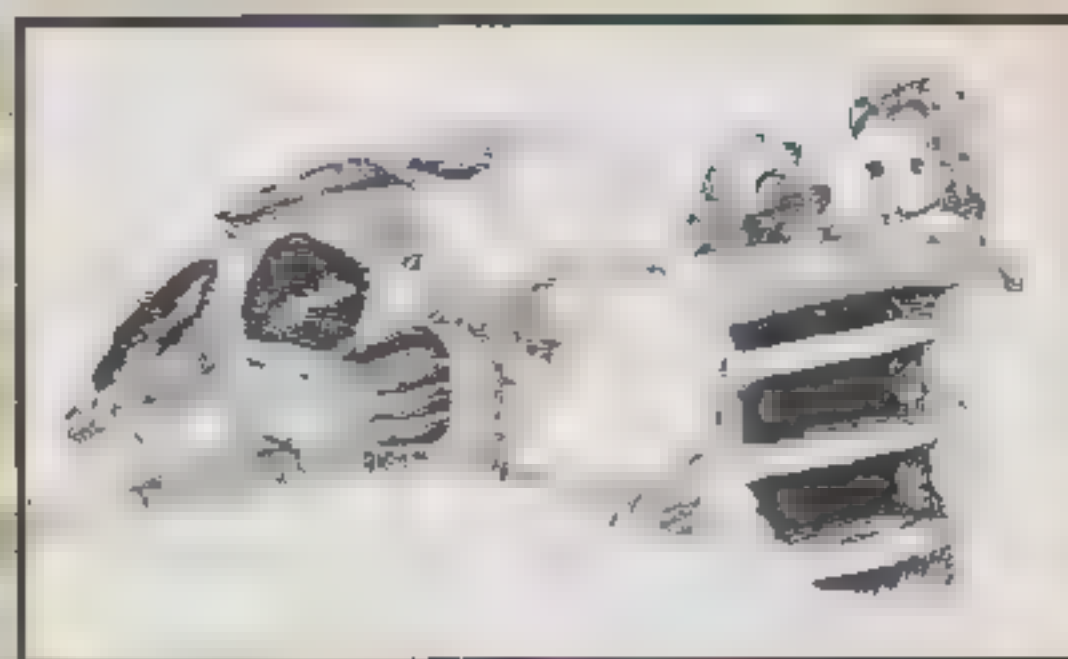
Katarzyna Zbroja



Marta Michalska



Emilia Gołaszewska



Dinka

Galeria

czytelniczy



Katarzyna Zbroja

Marta



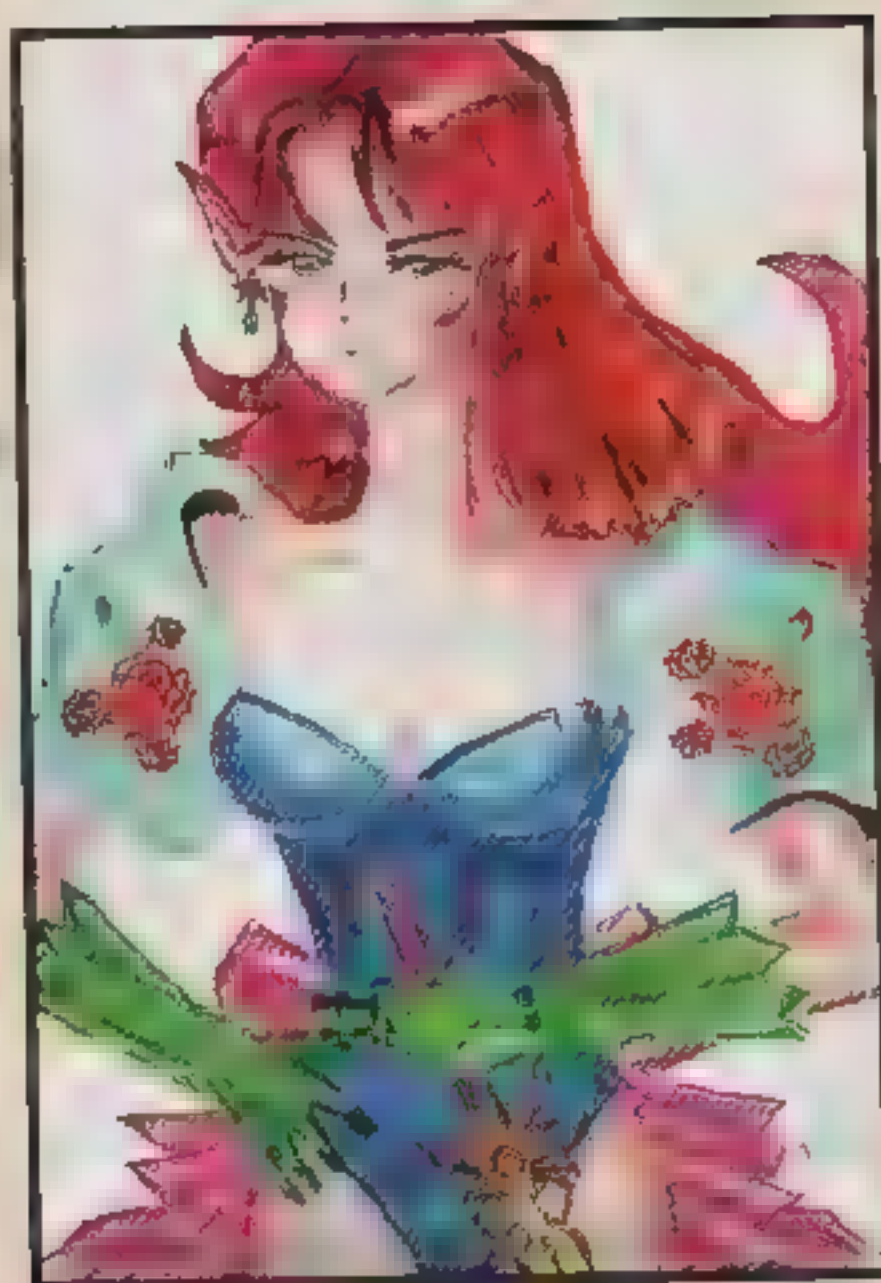
Katarzyna Zbroja



Emilia Gołaszewska



Micha



Katarzyna Zbroja



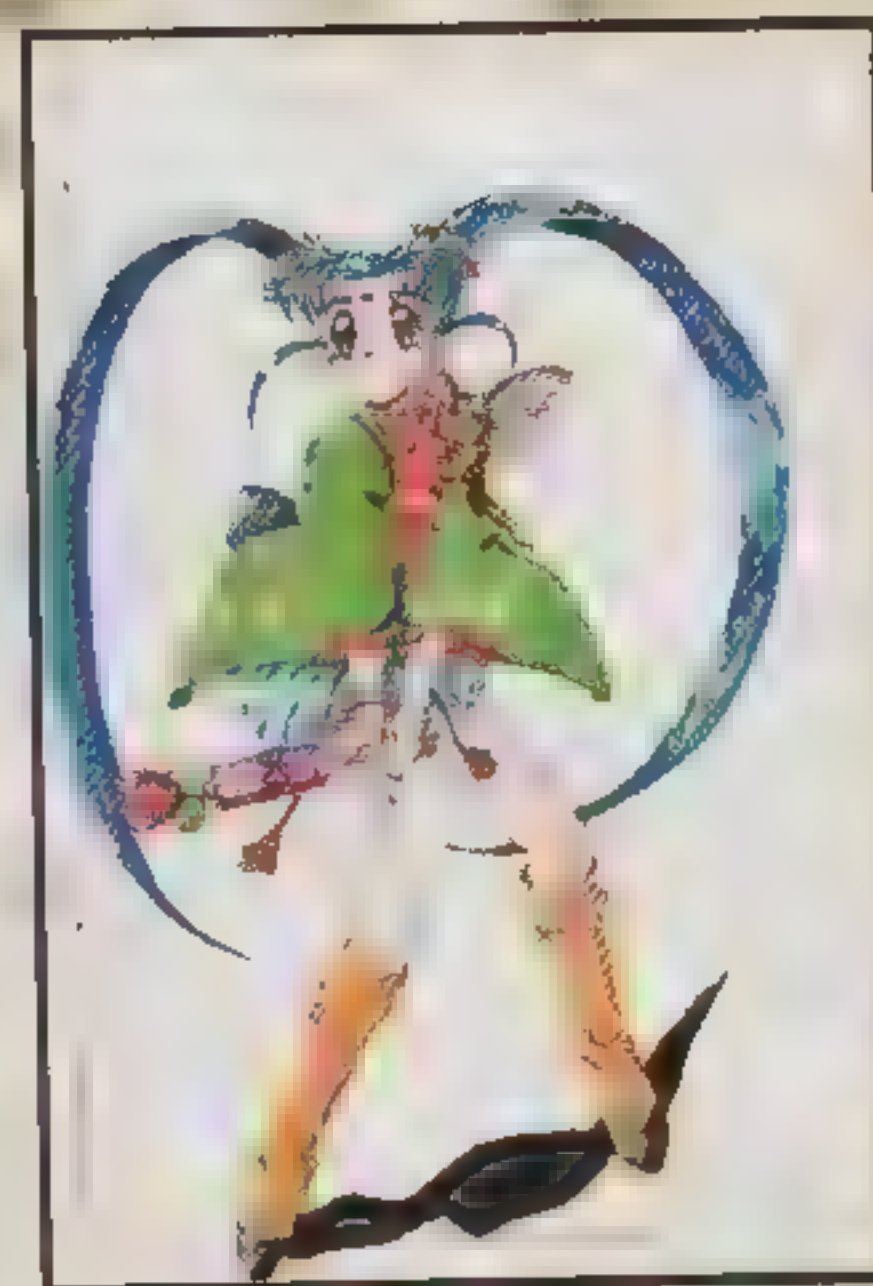
Konrad Sienkiewicz



Marta Michalska



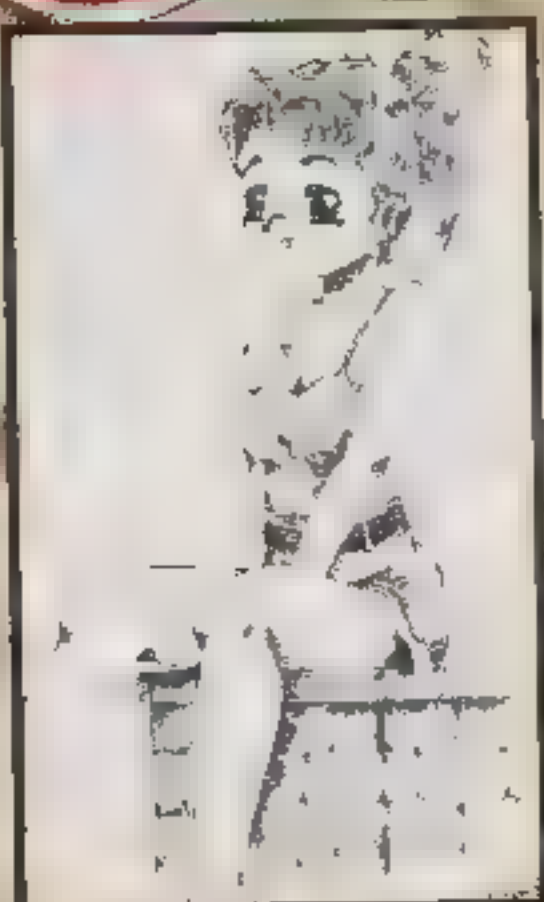
Marta Michalska



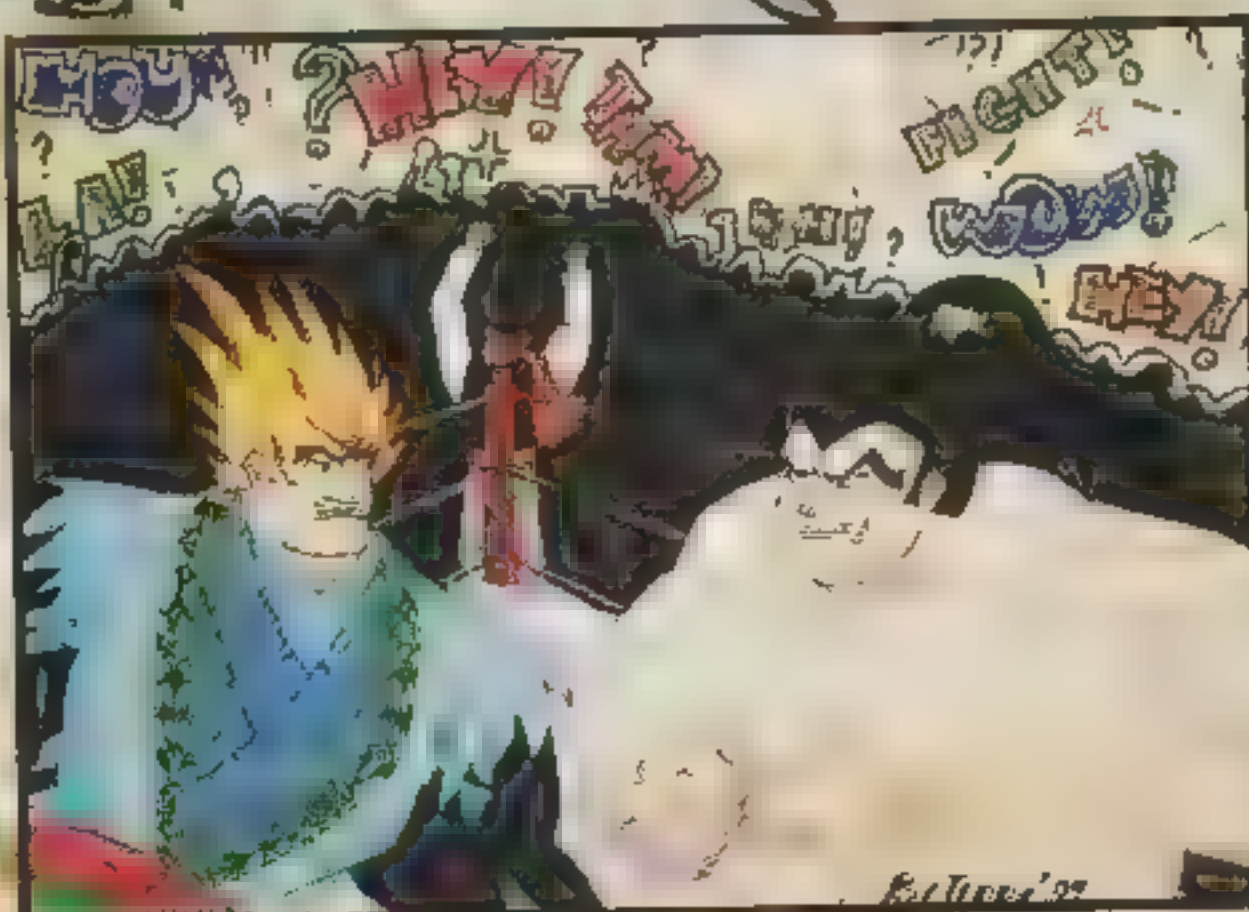
Aneta Kurzawa



Marta Michalska



Dinks



Konrad Sienkiewicz

LISTY KAWAII

Piszę do Was ten list na lekkoj języku polskiego (mam nadzieję, że mnie psorka nie nakryje). Ale już dzwoni dzwonek i mogę pisać swobodnie (no, nareszcie). A więc mam kilka pytań i prośb. Ja chcę golasy!!! (są cudne). Wywiad z mangakami! (...) I po jaką choierę piszecie tyle o Tencchi Muyo. Jak już opisujecie film, to powiedzcie jak się kończy i dlaczego „Kawaii” chudnie? Zmierzyłam - pierwsz 5 mm. A następne numery po 4,3 mm.

Aleksandra Stachowska, Warszawa

Golasy? Go asy! Jakie golasy?! Gdzie golasy? Powiadasz, że cudne golasy? O kurka, to my też chcemy! A może wywiad z nagimi mangakami? he? A może jeszcze z jakim Tencchi Muyo? Eeee... słucham... lekko poniosło. Ale Ty masz pytania, no niech mnie, dlaczego Kawaii chudnie? Jak to dlaczego - trzymamy linę! Dużo ćwiczymy i w ogóle! Z postąpem iść trzeba! Mechanizacja! Konie do stajni, wak

J Bardzo ciesz
ko, bądzcie nade
dziwnie to
i myśl szybko

Magda Łódź

... wiemy może zabrzmi to dziwnie, ale właśnie tu listy trzymają nas jeszcze przy życiu, a przy... naprawdę wiele. Za wszystkie dziękujemy Wam z całego serca.

Stokrotnie dzięki za Wasze Kawaii. To jest dla mnie jak gwiazdka z nieba. Dzięki Wam zrozumiałam coś, co dręczyło mnie od lat: NIE JESTEM ZDZIECINIAŁA! Ja po prostu jestem Otaku. I nie są to puste słowa. Zawsze uwielbiałam japońską animację mimo, że krewni i znajomi dziwnie na mnie patrzyli, jakbym miała lekkiego fioła. Może nie byłoby to nic dziwnego, gdybym miała „naście lat”, ale ja jestem już stateczną żoną i matką (no, może nie tak stateczną - mam 25 lat). Dla mnie świat japońskiej Kreski jest oświeceniem od dnia codziennego, jest moją krainą z marzeń, do której przenoszę się w każdej wolnej chwili. Siedzę w domu, przerzucam kartki, rysuję, gapię się w telewizor i wcale nie chce mi się nic innego robić. Jest to trochę niebezpieczne, zwłaszcza, że łapię się na tym, iż zaczynam myśleć kategoriami moich ulubionych bohaterów i potem, gdy pora jest wracać do świata garów i obiadków, wszystko wydaje mi się podwójnie szare i...

Moim ulubionym anime jest „Ghost in the Shell”. Chyba mówić, jakie wrażenie pierwszych sekundach zro... moim karku dziwnie się na... „Ghosts”, oprócz scen... jest moment, gdy Pani...

Major wynurza się na... jak cudnie wygląda ni... masce! Co do muzyki, to mogę... no. Jeśli kiedykolwiek miałabym p...

bie (niestety brakuje mi Minako - niestety już nie ma w Krakowie). Do tego gadżety do czaro zeszyty, piórniki i... po paru wypłatach. Cza... lubię wszystkie jednakowo, natomiast z mężczyz bardziej lubię Seyę Kou - dokładnie w tym wciela. Jeśli już jestem przy Czarodziejkach, a wytrzymacie oze chwilę mojej paplaniny, chciałabym coś poradzić najmłodszemu Otaku (o nie mój list przypadkiem znalazłby się na łamach Kawaii, przypadkiem się znalazł - doprę). Wiem sama jakim kłopotem było znalezienie choćby bluzeczki z podobizną ulubione, czarodziejki. Otóż wpadłam na prosty pomysł. Nie ma nic fajniejszego, niż własnoręcznie namalowana czarodziejka. Obecnie w sklepach papirniczych są do kupienia specjalne dla dzieci do malowania po bluzie czy podkoszulku. Są sprzedawane w w miłych plastikowych buteleczkach i słać na nie każdego. A jeśli ktoś nie umie rysować, wystarczy przekalkować ulubioną postać z malowanki, czy zeszytu i wypełnić kontury farbami. Sposób sprawdzony już wielokrotnie na bluzkach mojej córki. Sprawa druga: Poruszył mnie list pewnego ANONIMA z nr 2. Pomijając to, że jest bardzo nieprzyjemny, wkurzyło mnie jego stwierdzenie, iż ma 17 lat i że stary na takie bzdury jak Sailor Moon. Mój Panie - oglądanie anime typu czarodziejek, nie ma nic wspólnego z wiekiem - jestem najlepszym tego dowodem. Może po prostu jest zbyt shōjo dla Ciebie? Drugim zastrzeżeniem, jest rzekomo ukazywanie miemych rysunków w Galerii. Czytelników, zamiast tych profesjonalnych. Osobiście sądzę, że każdy PRZECIĘTNY nastolatek, chcący sprawdzić swe umiejętności „okłapi” po tym numerze. Szczególnie mówiąc, zrobiłam to i ja, po zobaczeniu poziomu prac w Galerii nr 4. Do niedawna miałam nadzieję, że choć może jeden mój rysunek ukaże się na łamach Kawaii. Byłoby to spełnieniem mojego marzenia z młodych lat, żeby udowodnić sobie, iż jestem coś w ogóle warta (strasznie zakompleksione, że do świetności...

mi daleko. Dlatego miałabym prośbę, abyście nadal pokazywali w Galerii nie tylko prace tych najlepszych. Jaśli dotrwalicie do końca listu (w co wątpię, bo straszna ze mnie gaduła), chcę podziękować za cierpliwość wysłuchania i chcę zapewnić, iż pozostanę wierną czytelniczką Kawaii, choćby nawet cała reszta Otaku nagie wymarła jak dinozaury.

Katarzyna Zbroja „Kat”, Kraków

Miejmy nadzieję, że nie wymarła - wielkie dzięki za list.

(...) Pomimo, że kocham mangę i anime, nie mam magnetowidu, żeby oglądać to drugie. W odpowiedzi na... ońcie moją mamę, która twierdzi, że 40 kanałów w kablówce, to i tak za dużo na kupno owego sprzętu. (prośba od redakcji - Droga Mammo Bartka! - Kup mu magnetowid! Czterdzieści kanałów tv, to nie to samo... my prośbę, dziękujemy - go-satyryk kraju przed-

... 12-65 minut! 5 minut Merkury b...
... wkę w komputerze, 15 minut zaj...
... żarówkę, po tym, jak zbije pie...
... zanim elektrownia przywróci napięcie w

- Założyła firmę pod nazwą „Luna Guma”
- Dlaczego Usagi przybrała na wadze

niając się - A dlaczego Usagi znów
- Bo poszła do pracy

Bartosz Jankowski, Warszawa

(...) Od dłuższego... nad k...
... niem jakieś kasety, i...
... tek, Oprócz tego...
... anime linie

Magda Łódź

... dźwięków, czy też me, nie...
... żenia. Przed wszystkim...
... podobają. Cóż...
... gi, gdy opracowane są one...
... racowany w ten sposób film...
... oryginalny dubbing!

... słyszałam na b...
... wiedziałam o co cho...
... n jakoś mi się nie...
... bała. Po jakimś cza...
... ty z tym serialem. Nie...
... tem oglądać. Po pierw...
... iela. Przeglądałam kn...

... połowie w końcu z...
... lorek. Muszę przyz...
... i wtedy coś się za mną...
... cia, zmieniłem się...
... co ja piszę! Lecz...
... vet takie odcinki, przy których...
... nie da się zapomnieć. (...) m pop klasykę - Akira, Ghost in the Shell, ido, Macross itd.... To dopiero było ak sobie przypominam nieprzespane noce spędzone na rozmyśleniu nad tymi filmami, to aż się żegna w dniu śmierci i stęchła. Wtedy powstały. Dalej przez moje ręce przechodziły nowe filmy (El Hazard, Tencchi i banda bła, bła i tego...). Obecnie moja videoteka urosła do rozmiarów 20 kaset! Szczęściarzem ze mną, lecz to moich przyjaciół, którzy otworzyli przede mną bramy do nowego świata, świata mangi, wręczając mi kolejne filmy będące kluczami do kolejnych bram

Tomasz Borna, Gdynia

Hmm, warto rozejrzeć się wokół i popa... sem obok nas nie znajduje się osoba, kt... tylko czeka, choć sama o tym nie wie, aby jej taki klucz do bram marzeń. Roz...

(...) Mama mówi, że jestem zbyt duża zajmować się czym innym. Czarodziejki są moimi przyjaciółkami i nie chcę ich stracić. Chciałabym, aby w moim domu był ich dom. Gdy chcę kupić coś związanego z nimi, to w tajemnicy mama „prawi mi kazania”, czuję wielk... notę. Chcę podobać się mamie i mieć przyjaciół...

A.K.

Może na początek dać przeczytać mamie rubrykę listów w tym numerze. Później po prostu porozmawiaj...

cie - na pewno znajdzie się jakieś wyjście. A tak na marginesie - nie ograniczaj grona swoich przyjaciółek tylko do czarodziejek, poszukaj ich także wśród swoich rówieśników. Powodzenia! Na pewno Ci się uda.

... pięć lat temu, kiedy jeszcze nie wiedziałam, z czym to się je, ale od razu dało się zau...

... me zatytułowanego „George”, RTL 2, później był film „sheriffs”. Był też o bert! tu podz... z Bytomi...

... im, któremu za-

... pięć powtarzając tego, że wszyscy doskonale wiedzą, pisać o wspaniałościach mangi, ale muszę powiedzieć, że zjawisko leży jeszcze g... „kreską” i konkretnymi filmami. Ja...

... a postaci, które po pewnym czasie wychodzą poza ramy jakiegoś konkretnego filmu i zaczynają żyć własnym życiem. Można niespecjalnie przepadać za filmem, ale można pokochać w nim jakąś postać. Mangę można traktować bezkrytycznie, ale można też brać to, co najlepsze i interpretować symbolicznie, szukając głębszych sensów. Mangę uwielbia się całą atmosferę, nie zaś za jeden, czy dwa filmy, jak ja, robią to niektórzy, głośno wykrzykując „Staram się oglądać i czytać jak najwięcej, się nie uda, to nie czuję się gorzej od tych, może tylko „Ghost in the Shell”

... i teraz pomłatają całą resztę. Choć ciągle czuję się jak ktoś stojący przed lekko uchylonymi drzwiami i tylko szparę mogę zajrzeć do środka - niestety nasz na tyle pozwala. Niemożność obejrzenia, czy tego czy tamtego zastępuje rysowaniem własnych scenariuszy i doskonalaniem „kreski”. (...) Co się zaś tyczy tych, którzy tak głośno domagają się odcinków i krwi, to coś nie tak, bo jeśli tylko nie widzą... nie piszę tego oczywiście z po...

... „bki-dewotki, broń Boże! (che, che!), przeciwko... ale przecież nie to jedno... (...) Ach, i jeszcze rada... „pożniona, ale zawsze może się przydać, i rozpaczonych anonimów, którym zarwa... w kasecie video. Tasmę taką można łatwo mając zniszczony (pognieciony) fragment i nakładając na siebie dwie końcówki. Kieś się najlepiej za pomocą kleju o nazwie „Butapren” (tylko nie myślisz sobie Bóg wie czego!). Gwarantuję, że sama klejam w ten sposób kilka taśm. A jak komuś nie wyjdzie, to niech się zgłosi do mnie (...). A tak poza tym (o mało bym nie zapomniała), to mam 20 lat i studiuję w Łodzi wdzierczyny kierunek o nazwie filologia niemiecka - też w wielkiej części dzięki anime, które dostępne mi było jedynie w języku niemieckim i co Wy na to? Przepszuję, że tyle tego, ale nazbierało się, i już! (...) Mój...

... ul. Zielona 18, 97-400 Bełchatów

... się zapytać czy można, a raczej czy jakieś prawo, które mówi, że można lub nie można żyć mangą na podstawie książek. Pytam o to dlatego, że na pomysł stworzenia mangi nie kończącej się historii” Michaela End... się też dowiedzieć jak i czego używa... ska była czarna. Przy sposobie i ołówku...

Myzko

...ujesz dla siebie i nie zamierzasz tego wydać - potrzebujesz żadnego pozwolenia. Jeśli natomiast interesuje się Twoją pracą i postanowi ją wydrukować, wtedy należy zgłosić się do osoby, która dysponuje prawami autorskimi do tego tytułu i wykupić pozwolenie - tak to wygląda, w dużym uproszczeniu rzecz jasna. Co się natomiast tyczy „czarnej kreski” - próbowałaś używać tuszu?

A mówiłam, że kotów się nie pierze? Pierze się, pierze - odpowiada Bunny - ale się nie wykręca

Jaspis

** Jak nazywa się poranny program w telewizji japońskiej? - Kawaii herbata

** Ami Mako bierą prysznic (bez skojarzeń!) Mako mówi

- Skończyło nam się mydło

A na to Ami

Nie szkodzi, „Mydło” powiedło

** M nako otworzyła klub trenujący wytrzymałość i siłą wolę, w którym wszyscy jedzą fasolę. Jej motto brzmi „groch, fasola, siła, woia”

** Dlaczego na świat przyszła Chibi-Usa? - Bo Mamoru powiedział „bara-bara” (dla niewtajemniczonych bara = róża)

Magda Markowska

Haruka Tenou Gdansk

Z co nam wiadomo tak ch „cięć” było więcej, ale o jeszcze wrócimy w stosownym czasie... A mo- z czytelników ma coś do dodania?

{ } Chcę się pochwalić, iż znalazłam sposób na szóst- kę z polską i popularyzację mangi w jednym. Jak to zro- bić? Bardzo prosto. Otóż przed sprawdzianem z Mickiewicza (horror i zgroza), naszą ukochaną nauczy- cielką wpadła na genialny pomysł rzućenia nam „luź- nego” tematu „Twoje hobby”. No, zgadnijcie o czym pisałam. Z pracy dostałam 6 i propozycję, żeby w mia- rę możliwości nadmienić o tym w pracy maturalnej. Pla- stykę mam z głowy, a pół pokoju nauczycielskiego czyta „Kawaii” (sami sobie kupili, bo od moich wara). Poza tym „ozdabiam” ławki, ale za to można oberwać od woźnego. Coś jeszcze? Acha, nie bójcie się wyjść z in- cjiatywy. Ja jestem współredaktorem gazetki szkolnej, a będąc równocześnie Otaku postanowiłam skorzystać z okazji i dać ogłoszenie „Otaku pilnie poszukiwan- i przez 2 tygodnie nie mogłam się odgonić od ludzi (zresztą nie bardzo się starałam). Powiem jeszcze, że to nie podstawówka, tylko liceum. A więc Otaku do dzie- la!

Lisek

Anime
wać się

- ja, lecz nie lubię zbyt daleko odlatywać od
ktoś myśli podobnie jak ja - niech napisze

Marta Swic ul. Tatarska 14.6, 20-541 Lublin.

- dla mangomaniaków i Gosi B. Z Lu-

właśnie o to chodzi! pamiętajcie - jeśli chcecie speł- nić swoje marzenia, uczcie się. Być może brzmi to try- wialnie, ale trzeba zrozumieć, że marzenia same do Was nie przyjdą - trzeba im pomóc! A gdy w końcu Was się uda, zobaczycie, że naprawdę było warto.

A teraz porcja dowcipów:

** Kto to jest Sailor Uranus? - Jeszcze nie chłopak - już nie dziewczyna.

** Dlaczego Tenchi zbankrutował?

- Bo musiał płacić za marchewkę dla Ryo-onkiego

Tomik-kur

** Park Luny Lunapark

** Komputer Ami Amiga

** Czarodziejka z Księżyca pyta Czarodijkę z Mer- kurego

- Ami, czy porzeczki mają nożki? - Nie, odpowiada Ami. - O, do licha, no to najadłam się b edronek.

** Czarodziejka z Księżyca do Czarodiejki z Marsa

- Re! Zgadnij co się stało?! Dostałam rolę tytułową w spektaklu „Księżniczka i potwór” - Świetnie - szcze- rze cięsz się Re! - a kto będzie grał księżniczkę?

** Czarodziejka z Jowisza przystaje przed domem Czarodiejki z Księżyca i patrzy jak Bunny pierze Lunę. - Hej Bunny Kotów się nie pierze. - Nie znasz się - odpowiada Bunny

Po jakimś czasie Mako wraca tą samą drogą, znów przystaje i widzi Bunny a obok niej martwą Lunę

każdej księgarni po kilkanaście komiksów i ty

nieka w 145 klatce 27 odcinka i czy komuś było
ać majątki! Teraz mam tylko jedną rzecz do po-
żenia - OTAKU ŚWIATA ŁĄCZCIE SIĘ!

Mycha

PS. Co do „swych” Otaku... Po prostu jakby moje na- zwisko ktoś zobaczył w gazecie, to musiałabym im wszystkim tłumaczyć, co to jest manga. Oni tego nie rozumieją, dla nich manga, to kreskówki z Poloni! Jedno jest pewne, jak się Polak uprze, to nic nie zrozu- mie. Ja już sama nie mam siły. W klasie jest nas dwoje + dwie początkujące, w sumie czworo. Jak mamy coś wykł. trzydziestu osobom?? Dlatego wia- do się razem!

Mycha

z w szkole też są fani anime i mangi, adkiem, kiedy to trzymałam wrze- to tak. Siedzę sobie na ławce przed Czytarni, czytam i nic nie słyszę i nie lu o Tenchi Muyo. Po raz kolejny ej, najukochańszej, najlepszej po- agie jakiś cień mi zasłonił światło, i bojaźnią w oczach, ponieważ wy- tę (ja chodzę do 7-mej) Patrzę na tnie. Bardzo się bałam, ale po chwili on bisz anime i mangę?

Ja też. Gdzie dostałaś ten numer Kawaii - ja tu dłuższą chwilę milczałam. - Achi! W edzialem, że nie powiesz. Zawsze tak jest. Każdy chce mieć wszystko tylko dla siebie. Wreszcie odpowiadam. Pojeżdż ze mną autobusem, to Ci pokażę. Potem „mój przyjaciel” zawołał swoich kolegów i do końca przerwy razem oglądaliśmy Kawaii. Nawet oglądaliśmy razem najświeższe numery (bo mam je od wsze pierwsza). (...)

Małgorzata Dąbrowska

Piszę do Was po raz drugi, a skłoniły mnie do tego 2 listy z Kawaii nr 4, których nie mogę pozostawić bez odpowiedzi. List Agnieszki z Grójca poruszył religijne aspekty Sailor Moon. Delikatnie mówiąc uważam, że jest w nim lekka przesada. Autorkę bulwersuje widok ukrzyżowanej Hotaru w serii S - ja pytam: dlaczego? Czy przed zanegowaniem czegoś nie ic- wić się nad jego znaczeniem? To nie miejsce ficzne dyskusje, ale chyba jednak warto ten film i od tej strony. Wracając do Hota- no Hotaru? ME SJASZEM

Świata. Dla Bractwa Śm. Chibi-Usy - uosobien- było symbolem, który może dostrzega się całą głębi

z tym, co też a lekkie prze-

m dobra i odgrywającą
Gdyby ludzie faktycznie zaczęli pa- coś niewłaściwego należałoby ocen- bajki, baśnie, mity, na filmach
szy Czybysmy cofnęli si-

Ma moje pełne
wieku, czas najwyżs-

dzaju „kocham cię jak brata” są śmieszne i niepotrzeb- ne. Pomijając fakt, że byli po stronie Ciemności, ich związek był czymś naprawdę pięknym. Cytuję ostatnie

ie mangą i anime trwa już od
gdyż mój pierwszym serialem tego typu było
e. Chwała Wam za przypomnienie tego anime
rocity wspomnienia z czasów, gdy byłam jeszcze
piękna. W ciągu ostatnich lat nastąpił u mnie
zainteresowania mangą, a to głównie za sprawą
ady Oscar, „Robin Hooda” i „Sailor Moon”. Ogląda-
łam też wiele innych seriali, np. „Zorro”,
Niestety nie mam dostępu do wię-
przez Was anime, w związku z
kielne (...) Manga pociąga mnie prz-

mawiać, potem
znajomym to poka-

rysuję w zeszytach czy na kartce jakąś mangową
stać, każda z nich mówi „O, jakie ładnie! Zupełnie
w tych japońskich seriach. Ale ja ich, oczywiście n-
ogładam. Za stara jestem na bajki.” Kto wie, gdybyś
kiedyś pomówiła otwarcie, może odnaleziałabym tak
„zakomsprowanych” Otaku pomiędzy poważnymi, do-
rośliymi ludźmi. Początkowo często sama zastanawia-
łam się, czy nie jestem za stara na taką zabawę, co za
świr mnie ogarnął? Teraz, dzięki Wam, wiem, że nie je-
stem jedynym „czubkiem” na tej planecie. (...)

Anna Curzyńska, Szczecin

Dzięki za list. Pozdrowienia od całej redakcji!

Na listy jak zwykle odpowiada: Mr Jedi, co może nie oznaczać nic, ale równie dobrze może świadczyć o n epoczytalności tegoż osobnika. Innymi słowy - redakcja zastrzega sobie prawo do prze- redagowywania listów: skracania, poprawiania błędów ortogra- ficznych, stylistycznych, wycinania wszelkich wulgaryzmów - nie publikowania listów nie posiadających atestu Chomika Alfreda Drugiego, Do zobaczenia

Prawidłowo zaadresowana koperta

REDAKCJA „KAWAII”
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław

Bardzo ważne jest, aby na kopercie znaleźć się nagłówek infor- mujący, że list przeznaczony jest dla redakcji „Kawaii” - patrz wyżej. W przeciwnym razie nie możemy gwarantować szybkiej odpowiedzi, gdyż nadesłane przez Was listy zostają zmieszane z SETKAMI NNICH PRZESYŁEK, przeznaczonych dla innych redakcji mieszczących się w tym samym wydawnictwie (budyn- ku). Tylko przesyłka zaadresowana według wyżej przedstawio- nego wzoru, ma szansę na dotarcie do „odpowiednich rąk” w miarę krótkim czasie. Czekamy na Wasze listy!

PC • PSX • SEGA • NINTENDO 64 • TIPS • SOLUCJE



Action PLUS

CENA
TYLKO

2,50 zł

Seven Kingdoms,
Dark Colony, Myth
jak grać by zwyciężać

Quake 2

zdradka swoje tajemnice

400

Tipsów!

Tomb Raider 2,
Resident Evil, Turok

kompleksowe

J K
U I
N O
Z S
A
C
H
W

PLUS

PLUS

PLUS

PLUS

PLUS

ZNANY ARCHITEKT RYO ANDRÉE ZOSTAŁ ZAMORDOWANY W SWOIM APARTAMENCIE. JEGO CÓRKA AEDA, ORAZ JEJ PRZYRODNIĄ SIOSTRĄ SAMAI, POSTANOWIŁY NA WŁASNĄ REKĘ ROZWIĄZAĆ TAJEMNICĘ ŚMIERCI RYO. W JEGO MIESZKANIU SAMAI ODNALEŻŁA DOKUMENTY PROJEKTU **SILVER EYE**. NIESTETY, TYCH DOKUMENTÓW POSZUKUJĄ TAKŻE MORDERCY...

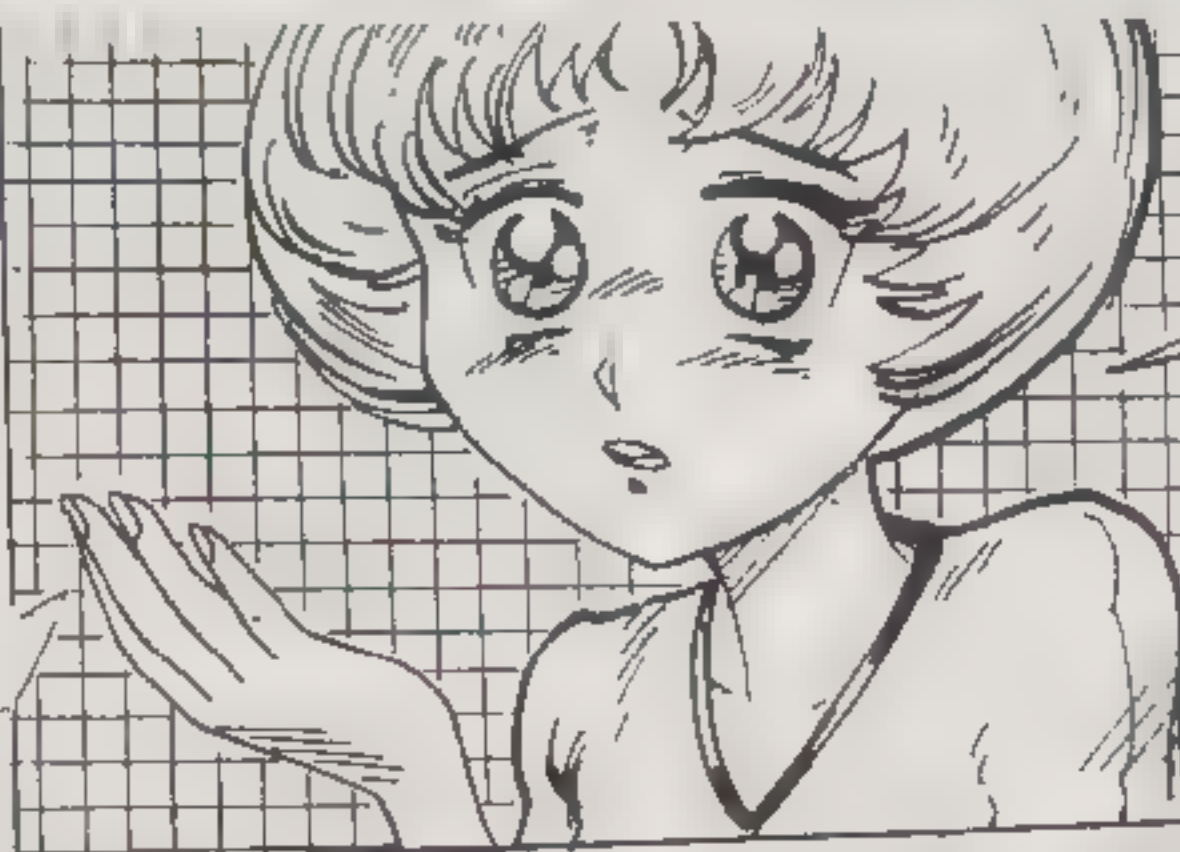
JUŻ WSZYSTKO ROZUMIEM! POSŁUCHAJ, AEDA, Z TYCH DOKUMENTÓW WYNIKA, ŻE RYO ROK TEMU OPRACOWAŁ PROJEKT NOWEGO, WIELKIEGO OSIEDLA MIESZKANIOWEGO I NADAŁ MU NAZWĘ - **SILVER EYE**. DYREKTOREM I GŁÓWNYM SPONSOREM BUDOWY ZOSTAŁ NIEJAKI **MR. SINGER**.

Z TYCH PAPIERÓW WYNIKA, ŻE SINGER ZAFATSZOWAŁ KSIĘGI RACHUNKOWE I ZAMÓWIŁ INNE MATERIAŁY, NIŻ TE, KTÓRE PRZEZNACZONO DO BUDOWY!

FUNDAMENTY I RUSZTOWANIA KONSTRUKCYJNE WYKONANO Z MATERIAŁÓW GORSZEJ JAKOŚCI, CO MOGŁO GROZIĆ ZAWALEM SIĘ BUDYNKÓW JUŻ PO WPROWADZENIU SIĘ DO NICH TYSIĘCY RODZIN...

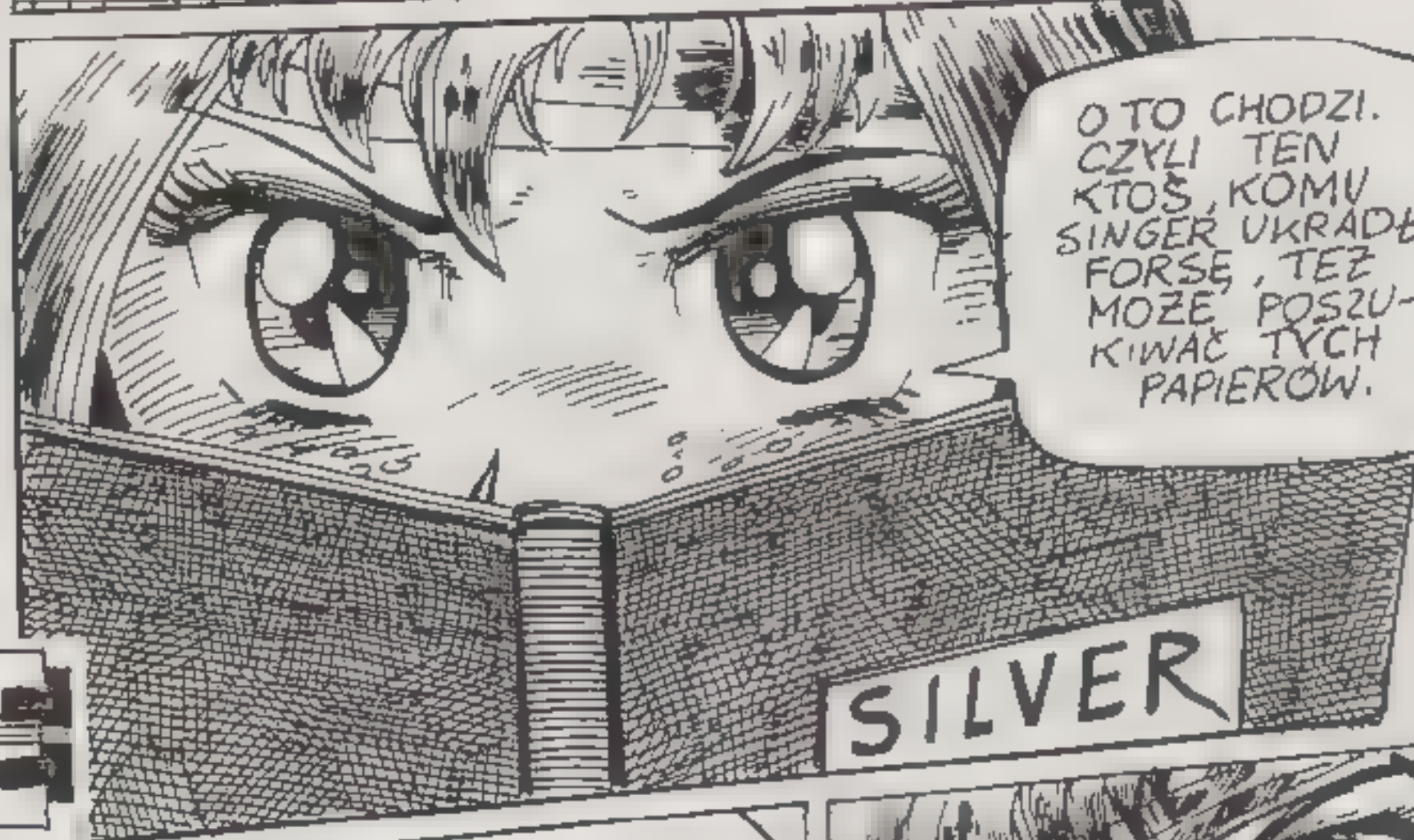
© PIOTR KOWALSKI '97

RYO ODKRYŁ WSZYSTKO, ZDOBYŁ ZAFATSZOWANE KSIĘGI I ZAGROZIŁ SINGEROWI, ŻE PRZEKAZE JE POLICJI. SINGER NIE MOGŁ RYZYKOWAĆ, ZAMIERZAŁ PRZELĄC PIENIĄDZE ZAOSZCZĘDZONE NA KUPNIE TANICH SUROWCÓW NA SWOJE KONTO W BANKU ZACHODNIM I WYJECHAĆ Z KRAJU PRZED ZAKOŃCZENIEM BUDOWY, BY UNIKNĄĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI. W GRE WCHODZĄ OGROMNE PIENIĄDZE, AEDA... I MORDERSTWO... SINGER ROZKAZAŁ ZABIĆ RYO. ZALEŻAŁO MU TAKŻE NA TYM, BY ZNISZCZYĆ DOKUMENTY... TERAZ MY JE MAMY... I ON O NAS WIE...



ALE... JEŻELI TEN SINGER BYŁ GŁÓWNYM SPONSOREM, TO JAK... JAK MOGŁ UKRAŚĆ WŁASNE PIENIĄDZE? I PO CO?...

A MOŻE... MOŻE TO NIE BYĆ JEGO PIENIĄDZE?



O TO CHODZI. CZYLI TEN KTOŚ, KOMU SINGER UKRADE FORSE, TEŻ MOŻE POSZUKIWAĆ TYCH PAPIERÓW.

SILVER EYE

ODCINEK 6

MUSIMY PRZEKAZAĆ DOKUMENTY POLICJI! ZADZWOŃMY DO CENTRALI I POPROŚMY DO TELEFONU KOMISARZA NIVENA, TEGO, KTÓRY PROWADZI ŚLEDZTWO W SPRAWIE OJCA!

NIE.

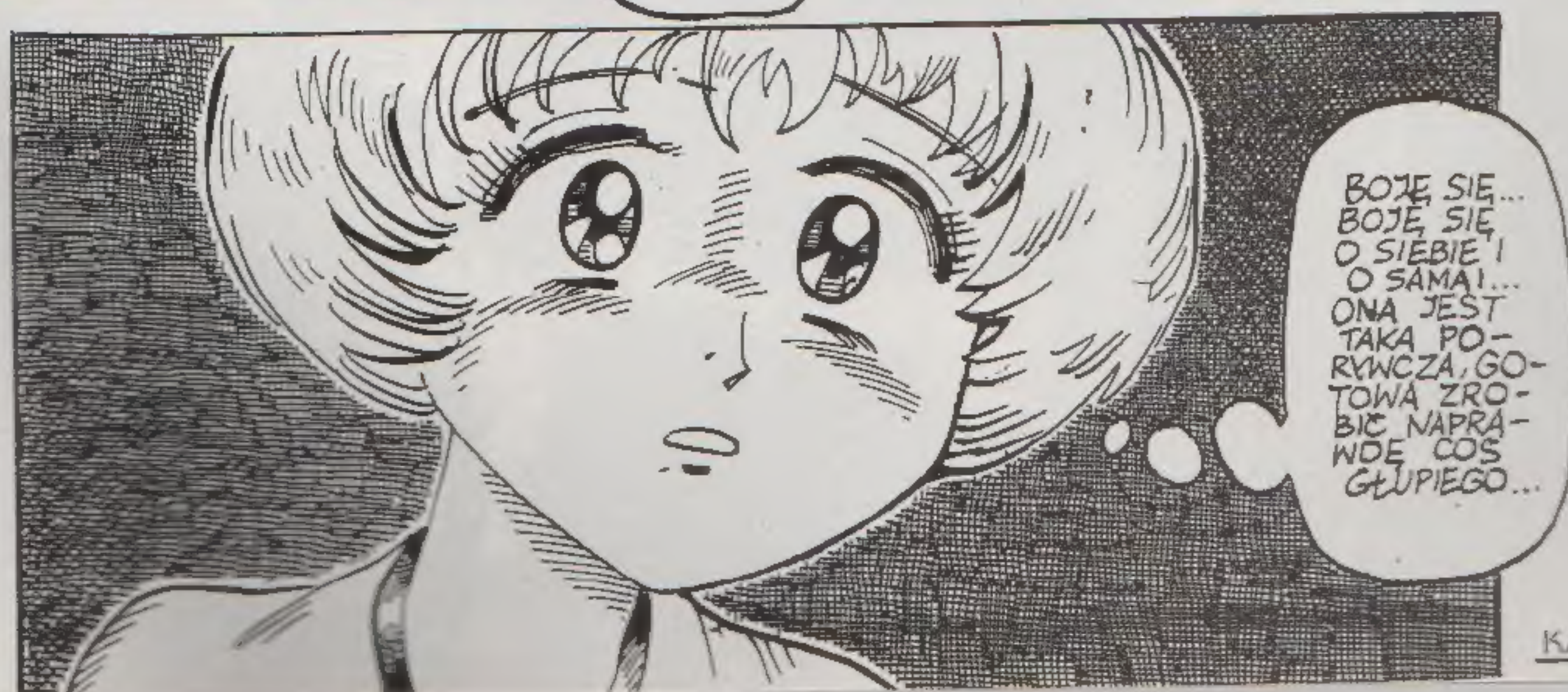
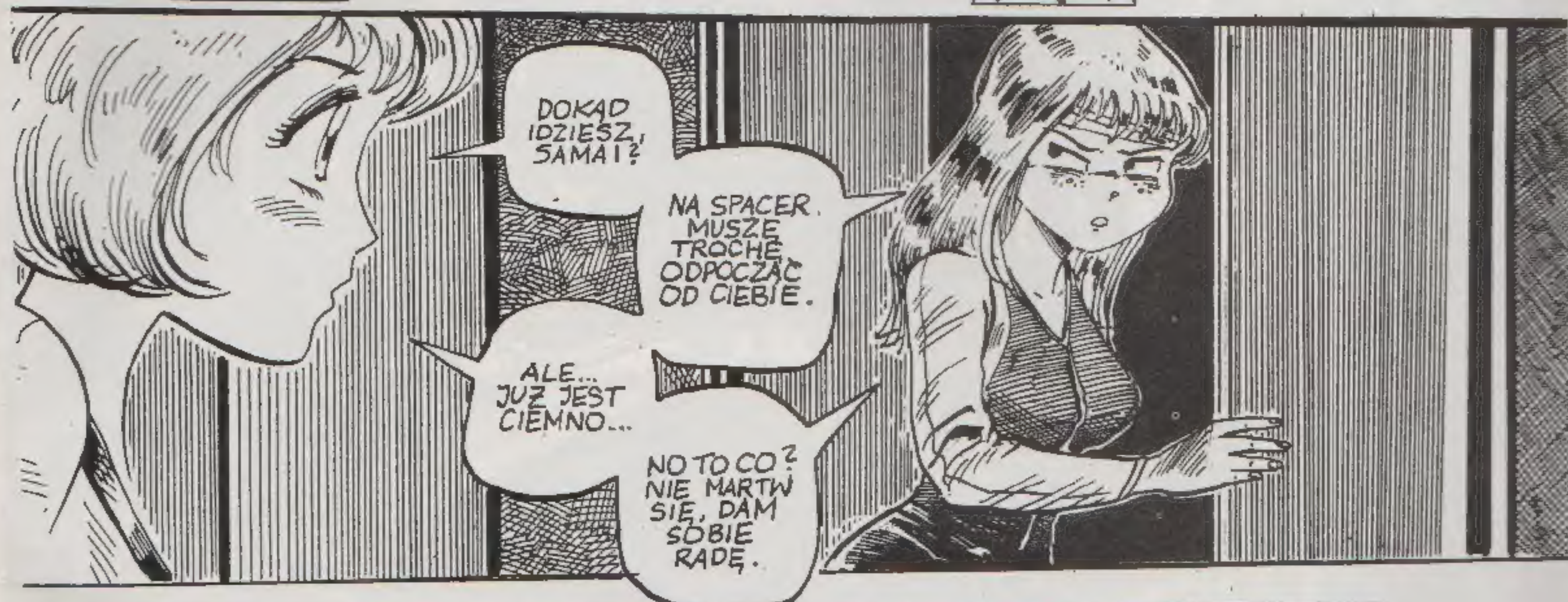
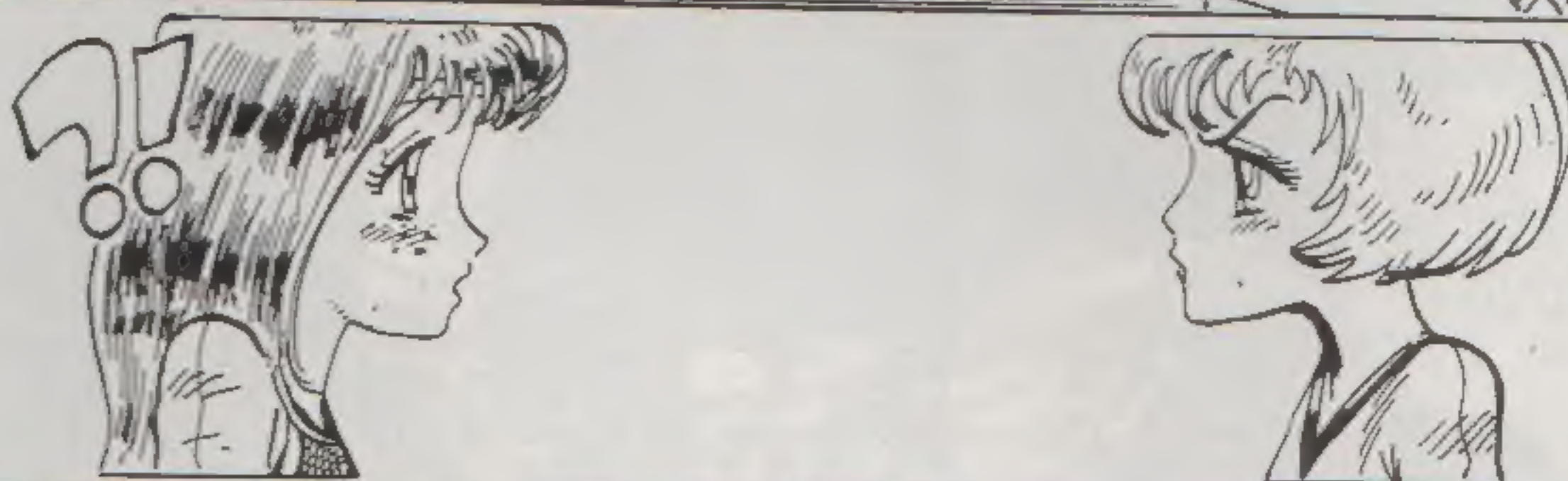
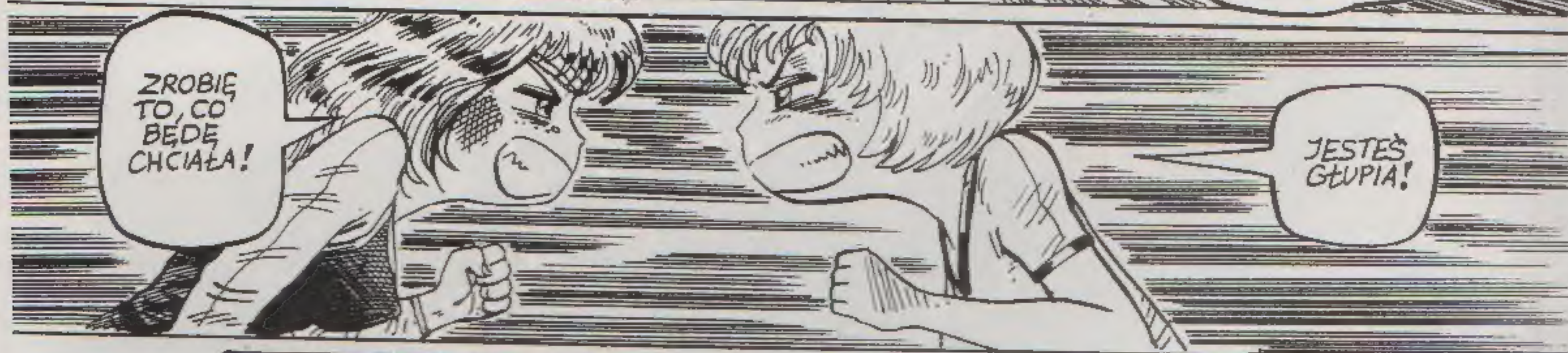
POLICJA NIC TU NIE PORADZI. MUSIMY ZACZĄĆ TO SAME.

A NIEBY JAK? CHCESZ KUPIĆ BRON I POZABIAĆ ZŁYCH FACETÓW? A MOŻE POJEDZIESZ DO NICH, PRZEDSTAWISZ SIĘ I POWIESZ: MAM WASZE DOKUMENTY I JEŚLI NIE DOSTANĘ W CIĄGU DWÓCH DNI KILKU MILIONÓW, ODDAM JE W RĘCE POLICJI?

TO WŁASNIE ZAMIERZAM ZROBIĆ

CO?!!





! ALE... JUŻ
JEST
CIEMNO...

NO TO CO?
NIE MARTW SIĘ.
DAM SOBIE
RADE.

SIOSTRZYCKI
ZACZYNAJĄ SIĘ
KŁÓCIĆ. EMOCJE
BIORĄ GORĘ.

BARDZO
DOBRZE.

CZAS
STAD
VIEKAĆ.

MR. SINGER? TU ZOE.
MYŚLĘ, ŻE MAM COŚ, CO
MOŻE PANA ZAINTE-
RESOWAĆ. WRACAM
DO HANGARU.

PROSZĘ O
POZWOLENIE
WKROCZENIA
DO AKCJI PO
POWROCIE.

THE UNDERGROUND SOUND OF ŁÓDŹ

BOAT PEOPLE COMPILATION '97



JUNGLE PROGRESSIVE HARDCORE DRUM'N'BASS

**JET BUMPERS, SJ MELOV, CJ INKEE
MC J DAN, SJ BRAIN MASHER, I**

Dostępne: CD, VINYL - luty '98, KASETA już w grudniu!

W sklepach muzycznych, sieci **ENTRIK** oraz w sprzedaży wysyłkowej!

MSS RECORDS to pierwszy niezależny label w kraju. Dysponujemy super wyposażonym studiem mającym na celu nawiązywanie kontaktów z ludźmi którzy myślą dźwiękiem. MSS RECORDS posiada nieograniczone możliwości promocji: wydawanie muzyki (MC, CD, VINYL), produkcję videoclipów, organizację imprez. MSS RECORDS to także przedstawiciel brytyjskich wytwórni muzyki techno: FLEX RECORDZ, SUBURBAN BASE GROUP!
MSS RECORDS: 93-106 Łódź, ul. Kilińskiego 210, tel./fax [042] 6843074
E-mail: MSSrec@konto.infocentrum.com



Wytnij i prześlij
zamieszczony
obok kupon !!

Otrzymasz bezpłatny
katalog oraz **SWOJA**
kartę identyfikacyjną -
uprawniającą do zniżek
na naszych imprezach,
stały serwis info plus
EXTRA niespodzianki !!

MSS REC : 93-106 Łódź
ul. Kilińskiego 210



MSS REC ID CARD

IMIĘ _____

NAZWISKO _____

ADRES _____

WIEK _____

ZAJĘCIE _____

PŁEĆ ☐ K ☐ M ROZMIAR ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL

Już teraz zamów listownie naszą kasetę w promocyjnej cenie 10 PLN !



**CENA
18,30**



**CENA
24,40**



**CENA
24,40**

UWAGA

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD1 I KAWAII CD2, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

LUB

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD2 I KAWAII CD3, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

PŁYTY MOŻESZ OTRZYMAĆ WPŁACAJĄC NA KONTO:

**SILVER SHARK S.C.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000**

Krażek "Mangowe Okienka" został przygotowany z myślą o szerokim kręgu miłośników mangi i anime. Ogromny wybór: ikon, kursorów, tapet, wygaszaczy ekranów, plików dźwiękowych (w formacie wav) i gier opartych na najgłośniejszych produkcjach, komiksach i filmach. Dla bardziej wymagających zamieszczono zestaw programów narzędziowych, w tym między innymi programy do samodzielnego kreowania oraz edycji ikon, przeglądania plików graficznych i dźwiękowych. Całością płyty zarządza niezwykle łatwe i proste w obsłudze polskojęzyczne menu.



**CENA
24,40**



**CENA
28,00**

Wymagania sprzętowe: Windows 95, CD-ROM min.2x

© All Images, character names and titles are registered & copyrighted by their own respective companies or agencies: A.D. Vision / AIC / AnimEigo Inc. / Sunrise / Toei / Bandai Visual / Central Park Media / Fuji Animation / Gainax / Kodansha / Manga Entertainment / Manga Video / Mikaku Animart / Pioneer LDC Inc. / Production IG / Right Stuf International / Software Sculptors / Streamline Pictures / Studio Ghibli / Viz Video / Youmex / Shueisha / Tatsunoko Inc. / Sony Music Video / Tokyo Movie Shinsha / Shogakukan / Toho Co. Ltd. / Harmony Gold USA / ZIV International / T.M.S. / Big West / Fuji TV / Soeishinsha / Kitty / Tezuka Productions / Victor Entertainment / Hakusensha / TokyoMovie Shinsha / Haruki Kadokawa Films Inc. / NHK / Sogovision / Artmic / Youmex / TMS / MK Company / Tezuka Productions / KSS
Windows 95 are trademarks of Microsoft Corporation.